DRAGON'S DOGMA

№04 | 332 | 2012
АПРЕЛЬ

Где DVD?

Видео к журналу – бесплатно на gameland.ru

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX

FIRE EMBLEM

256 СТРАНИЦ!

СОЗДАТЕЛЬ BROKEN SWORD

СТУДИЯ DICE, ЧАСТЬ 4

ПЯТНИЦА, 13-Е

MASS EFFECT 3

МЕЖПЛАНЕТНАЯ ВОЙНА ЗА ТОЛЕРАНТНОСТЬ

ИЗБРАННОЕ: FAMITSU, EDGE, PC GAMER

THE DARKNESS II

ИГРОВЫЕ МЕМЫ

SHIN MEGAMI TENSEI, Ч. 2

MICROSOFT FLIGHT

SYNDICATE

НАСТОЯЩИЙ КОСМОС

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

publishing for enthusiasts
(game)land hi-fun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 Р









Слово редакторов

Апрель 2012 #4 [332]

Год назад мы пошутили – дескать, местом действия Assassin's Creed 3 станет Российская Империя. Правда, как обычно, оказалась смешнее любой выдумки. Ролик с гей-сценами из Mass Effect 3 ровно так же уничтожил весь наш креатив для нынешнего дня дураков, поэтому никаких розыгрышей в номере нет.

Оба факта (и звездно-полосатый флаг в AC3, и нежная мужская любовь в ME3) просочились в Интернет давным-давно, но в них многим российским геймерам не хотелось верить. Эгоизм нашептывал: «Получается, что эти игры делают не для меня, но такого просто не может быть!» Меж тем, если вы не попадаете в целевую аудиторию – незачем страдать, проще найти другую игру.

Например, мне не очень понравилась первая часть Mass Effect, потому что в игре уже было слишком много от шутера. Узнав о том, как именно изменилась Mass Effect 2, я даже и не задумывался о покупке ни ее, ни финала трилогии. Однако коллеги взахлеб рассказывают, как же все в ME интересно. Что ж, вкусы людей столь же различны, сколь и игры. Истерики же в духе «BioWare меня не слушает, поэтому я ME3 куплю, чтобы написать на форумах, как она плоха», – признак инфантильного эгоцентриста. Пожалуйста, перед походом в магазин не только выясните, насколько хорошо сделан разрекламированный хит, но и попробуйте понять, сделан ли он лично для вас. В том числе для этого и существует журнал «Страна Игр».

Константин Говорун, главный редактор
darkwren.livejournal.com

На capcom-unity развернулась дискуссия вокруг очередной порции подробностей из жизни нового Данте. Один из комментаторов возмущается: детство в детдомах – да это лучше подходит Неро! Дальше следует заключение: если создатели назовут героя Неро, «у игры будет шанс». «Но несмотря на все вышесказанное, я все равно отказываюсь ее покупать!» – объявляет советчик.

Это само по себе вызывает вопрос: зачем просить о том, что тебе не нужно? Но интересно вот еще что: ни первая DMC, ни третья не дают четкий ответ на то, как именно протекало детство Данте. То есть, известно, что в какой-то момент его мать убили демоны. Что там было потом – тема для домыслов. Как именно пережил это время Данте Камии, знает только Камия. И когда Ицуно советовался с ним по поводу DMC3, тот ответил: мол, делай игру так, как тебе хочется. По сути – не запретил коллеге менять биографию героя так, как потребуется. Ицуно тогда занялся заполнением пробелов: дал свою версию того, как Вергилий загремел в ад. Но даже тогда нашлись возмущенные фэны, потому что Вергилий уже не напоминал заботливого старшего брата, которого они вообразили себе на основании DMC1. В общем, практически «не прав был Профессор, не так все было».

И это если не вспоминать, что создатели новой DMC постоянно повторяют: события их игры вообще не соотносятся с существующим каноном.

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора

Главный редактор Константин Говорун wren@glc.ru
Зам. главного редактора Наталья Одинцова
Редакторы Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский

Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель Андрей Михайлюк dronich@glc.ru
Зам. ген. издателя по развитию Евгений Попов popov.e@glc.ru

(game)land

Генеральный директор Дмитрий Агарунов
Финансовый директор Андрей Фатеркин
Директор по маркетингу Елена Каркашадзе
Главный дизайнер Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034, факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Заместитель Генерального Директора по продажам Зинаида Чередниченко zinaidach@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE Алиса Сысоева sysoeva@glc.ru
Менеджер Мария Самсоненко samsonenko@glc.ru
Администратор Наталия Веприцкая vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY Марина Филатова filatova@glc.ru

Старшие менеджеры Светлана Мельникова melnikova@glc.ru
Ольга Емельянцева olgaeml@glc.ru
Менеджер Дмитрий Качурин kachurin@glc.ru
Елена Поликарпова polikarpova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами) Кристина Татаренкова tatarenkova@glc.ru
Старший менеджер Мария Дубровская dubrovskaya@glc.ru

Старший трафик-менеджер Марья Буланова bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор Александр Коренфельд korenfeld@glc.ru
Менеджеры Светлана Мюллер, Наталия Тулинова

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34, Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции Татьяна Кошелева kosheleva@glc.ru (495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки **Виктория Клепикова** klepikova@glc.ru (495) 663-82-77

Руководитель отдела спецраспространения Наталья Лукичева lukicheva@glc.ru (495) 935-70-34 доб. 248
Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет www.glc.ru

Учредитель и издатель ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 193218 экземпляров
Цена свободная
Типография Zapolex, Польша

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Famitsu Weekly (ИД Enterbrain), Edge и PC Gamer (ИД Future)».



НА ОБЛОЖКЕ
Mass Effect 3

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Metroid Prime

Главное – донести свою позицию. Методы могут быть разные: выйти на площадь, поучаствовать в дискуссии, написать статью. Объяснить, аргументировать, выступить. Доказать фактами. Неважно, что кто-то будет иметь иной взгляд на вещи. Важно – показать, что есть еще и твоя позиция, важно, чтобы тебя при этом услышали. Хоть десять человек, хоть сто, хоть миллион. А дальше пусть те из них, кто имеет глаза и уши, сами решают, на чьей стороне оставаться.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале:7 лет

Любимые игры: Ретро

Самым кошмарным образом подсел на закрытую бету C&C: Tiberium Alliances. Жене Закирову тот швед немножечко не все рассказал, но там действительно HTML5, конвертация «время -> деньги» и боевка а-ля Plants vs Zombie. Каждые два-три часа захожу как по будильнику пестовать родные базы. Караул, спасите меня отсюда!



АРТЕМ ШОРОХОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Battle City, Xonix

Есть ли свой бог-покровитель у геймеров? У всех есть, а как же мы? Беглый осмотр источников показал, что самыми большими геймерами были ацтеки: играм благоволят сразу трое! Богиня любви Шочикецаль благоволит всему красивому, а богиня здоровья Иштлильтон – полезному. И вместе с богом искусств Шочипилли (он изображался со скипетром, на который нанизаны человеческие сердца) все трое привечают игроков в мяч. Любовь, красота, здоровье и искусство – кажется, это про нас!



ДМИТРИЙ КОКОНЕВ

Стаж в журнале: 3 месяца

Любимые игры: Real Girlfriend

PSV поступила в продажу в срок со всеми аксессуарами и множеством крутых игр по нормальной цене. Это же самый успешный запуск консоли в России! Правда, из купленных на старте игр я пока прошел только одну – DW: Next, обзор которой читайте в этом номере. На очереди – Everybody's Golf. Впечатления от портативной консоли? Что-то невероятное, очень удобно, с потрясающей стартовой линейкой. В каждый дом по PS Vita!



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Открыл для себя Fallen Earth – аналог онлайновой Fallout. В ней все так, как мне нравится – много крафта, куча миссий для прохождения в одиночку или для мини-команды. Да еще и ролевая система основана на прокачке умений, а не на заранее определенных классах. Кстати, судя по никам, там много наших.



АННА ЯНИЛКИНА

Стаж в журнале: 3 месяца

Любимые игры: MMO

Именно так пропадают люди. Сначала они садятся играть в мультиплеер ME3, а затем (после того, как всех опять убьет фантом) обнаруживают, что уже 6 утра, и это 13-я по счету миссия, но еще чуть-чуть, и как раз можно будет купить ветеранский сундук и «Фалангу» до V прокачать... Эх, ну как тут устоять?

Содержание

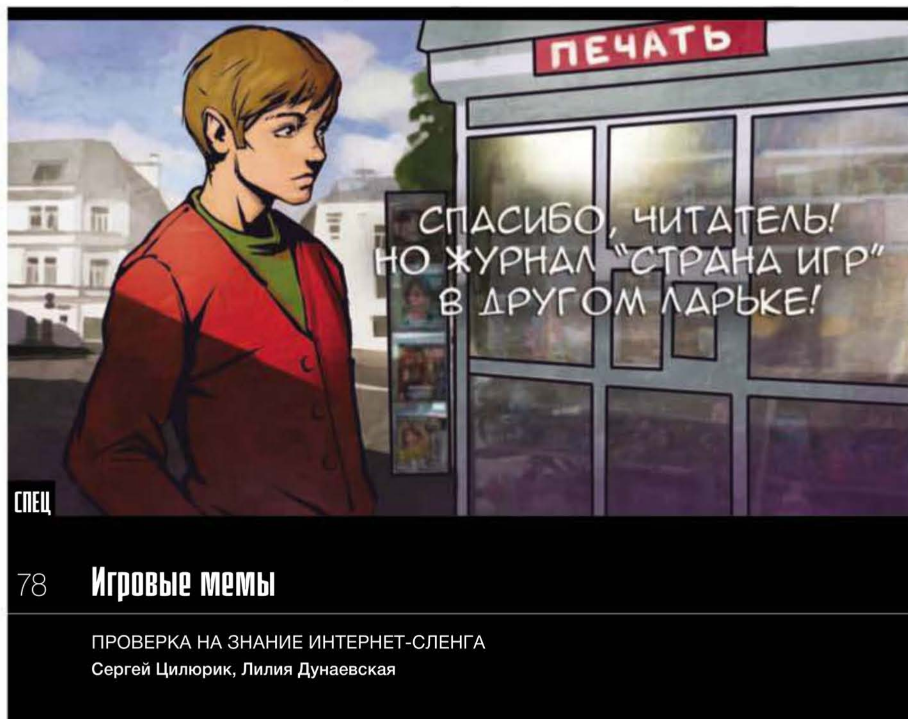
СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 26 апреля

РЕЦЕНЗИЯ НОМЕРА



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



СПЕЦ

SPECIAL

FAMITSU MAGAZINE



EDGE/PCG MAGAZINE







ТЕМА НОМЕРА



REVIEW



GAME +

GAME DISTRICT

Сергей Цилюрик



Игровая карта мира: Cavia, Inc.



Йоко Таро, режиссер DrakengarD:

«Сейчас в экшн-играх очень много этаких героев-святош, и мне сложно поверить, что такие герои будут спокойно расхаживать и убивать людей. В Drakengard у нас хотя бы монстры в качестве врагов. Жалко, правда, что у нас не получилось сделать центральных персонажей более зловещими».

Игрография

Resident Evil: Dead Aim	2003	PS2
Soccer Life!	2004	PS2
Drakengard	2004	PS2
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	2005	PS2
Soccer Life II	2005	PS2
Beat Down: Fists of Vengeance	2005	PS2, Xbox
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	2005	Nintendo DS
Tsubasa Chronicle	2005	Nintendo DS
Drakengard 2	2006	PS2
Dragon Quest: Shonen Yangus to Fushigi no Dungeon	2006	PS2
WinBack 2: Project Poseidon	2006	PS2, Xbox
Zerapain XOR	2006	Xbox 360
Zerapain NOT	2006	Xbox 360
Bullet Witch	2007	Xbox 360
Naruto: Uzumaki Chronicles	2007	PS2
Naruto: Uzumaki Chronicles 2	2008	PS2
Victorious Boxers: Revolution	2008	Wii
Fate/Tiger Colosseum	2007	PSP
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	2007	Wii
KORG DS-10 Synthesizer	2008	Nintendo DS
Fate/Tiger Colosseum Upper	2008	PSP
Resident Evil: The Darkside Chronicles	2010	Wii
Nier	2010	PS3, Xbox 360

Последний релиз
Nier (PS3, Xbox 360)



«Икра заморская, игродельная».

Икрометное название

Студия Cavia была основана 1 марта 2000 года в Токио. Названием она обязана акрониму Computer Amusement Visualizer – а также икре (англ. caviar), любимому в Японии лакомству. А в биологической систематике слово «cavia» обозначает род свинок из отряда грызунов. Самый известный представитель этого рода, морская свинка, имеет научное название cavia porcellus.



Беспокойные улицы Камуро-тё.

Столица мирового геймдева

Токио – дом для нескольких десятков студий-разработчиков. Такого количества игроделов нет ни в одном другом городе – да что там, вряд ли найдется такой город, в котором набралось бы хотя бы с десяток известных студий! Громких и высокобюджетных проектов про свою родину токийцы, впрочем, почему-то не делают; из приятных исключений вспоминаются The World Ends with You, полностью посвященная Сибуе, и сериал Yakuza – в тамошнем Камуро-тё очень легко узнать Кабуки-тё.

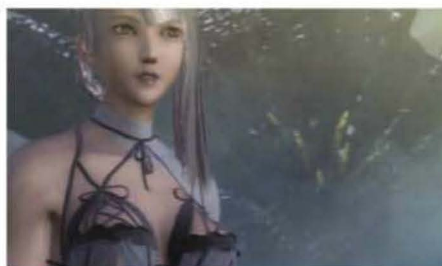


После Drakengard об полеты на драконах обломала зубы Factor 5, для которой провал Lair стал фатальным.

Здоровые амбиции

Занимаясь разработкой игр среднего пошиба по заказу сторонних компаний, Cavia находила время и для создания «своих» игр. Первым собственным проектом студии стал Drakengard, экшн с элементами RPG, в котором игрокам выдавалось и на драконе полетать, и сражаться с полчищами врагов а-ля Dynasty Warriors. Игра, впрочем, запоминалась не довольно-таки посредственным геймплеем, а неожиданно мрачным сюжетом, в котором нашлось место инцесту, детоубийству, педофилии и прочим «взрослым» темам, которые были благополучно вырезаны из англоязычной версии.

ЯПОНИЯ | ТОКИО



Эта игра начинается с того, что девушка (которая на самом деле не совсем девушка) орет трехэтажным матом на говорящую книгу.

NIER

Последней работой Cavia стала action-RPG Nier – мрачная, жестокая, нетривиальная, как и Drakengard, продолжением которой она являлась. В ней нашлось место элементам и bullet hell-скроллшутеров, и текстовых адвенчур, куче заезженных штампов и до безумия смелым решениям. В Японии игра вышла в двух вариантах: Nier Replicant для PS3 с молодым протагонистом, спасающим сестру, и Nier Gestalt для Xbox 360 со взрослым героем, борющимся за жизнь дочери. На Западе был выпущен только последний вариант – одинаковый на обеих консолях.



«Улыбайтесь! Это всех раздражает».

ПОЧЕРК ТВОРЦА

И Drakengard, и Nier, без сомнения, можно назвать авторскими играми. Их создатель, Йоко Таро, покинул Cavia после завершения разработки Nier и с тех пор не примкнул ни к одной из существующих студий; сейчас он на правах фрилансера участвует в создании социалочки Monster X Dragon для Square Enix (обратившейся к нему как к эксперту по депрессивным играм). Поклонники предложили было ему использовать Kickstarter для сбора средств на создание новой игры; Таро отказался – мол, нужны не только деньги, но и команда, и правильное время – но пообещал, что собственных поисков не прекратит.



Хиронобу Сакагути кастует на весь мир счастливый новый год.

С ХИРОНОБУ НЕРАЗЛУЧНЫ

В 2005-м Cavia стала частью холдинга AQ Interactive (в то время бывшего издателем). Все три составляющие AQ прославились работой над играми Хиронобу Сакагути: Artoon – над Blue Dragon и Away: Shuffle Dungeon, feelplus – над Lost Odyssey и Blue Dragon Plus, Cavia – над отмененной Cry On. В 2010-м году все три студии слились в одну (AQ Interactive превратилась в разработчика), а после завершения работ над The Last Story в 2011-м сама AQ прекратила существование, на пару с Marvelous образовав Marvelous AQL. Входящее в холдинг издательство XSeeD издаст The Last Story в Америке.



ТИМ ШАФЕР, автор Full Throttle и Psychonauts:

МЕНЯ ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДЫЙ ДЕНЬ СПРАШИВАЮТ ПРО PSYCHONAUTS 2.

И я рад бы сделать Psychonauts 2, я предлагал это многим издателям, и никто пока что не согласился. Сложность тут в том, что фанаты не понимают, как работает бизнес, не понимают всей разницы между разработчиком и издателем, и трудно все время это объяснять. Да, я рад бы сделать эту игру, но сперва надо убедить кого-нибудь дать мне несколько миллионов долларов.



МАРКУС ПЕРССОН, создатель Minecraft:

А ДАВАЙ СДЕЛАЕМ PSYCHONAUTS 2.

Я серьезно.



ТИМ ШАФЕР:
Как-то это беспокойно – просыпаться и видеть 5 СМСок, призывающих проверить твиттер. Так много твитов! Наверное, все эти люди хотят бесплатных кодов для Happy Action Theater и Rise of the Martian Bear? Ой. Погодите. Хм. Это интересно…

В общем, если вас интересует щедрое предложение Нотча о Psychonauts 2, не волнуйтесь, мы его сейчас обсуждаем. Такие вещи быстро не случаются – если вообще случаются – так что, пожалуйста, не ожидайте анонса Psychonauts 2 в обозримом будущем. (Или анонса PsychoNotch – он настаивает, чтобы мы так игру назвали. Ну и эго!)

Но, раз уж мы заговорили о нетрадиционном спонсировании разработок игр, то у нас есть объявление: мы планируем при помощи сбора средств на сайте Kickstarter полностью профинансировать разработку нашей следующей игры и сделать процесс ее создания максимально прозрачным. Так, мы просим $300,000 на разработку игры и $100,000 на съемки фильма о том, как мы ее делаем.

Уже $100,000! По-моему, это больше, чем бюджет Monkey Island! Кстати, если мы соберем больше денег, чем нужно, мы переведем игру на разные языки, выпустим на куче платформ и добавим озвучку!

$955k! Ребят, давайте договоримся: если мы наберем $980k, я добавлю в игру RTS-элементы! А если наберем миллион, я их уберу обратно!

$1,343,061! Мы обошли бюджет Day of the Tentacle и приближаемся к бюджету Full Throttle ($1.5M). Добавляю в игру мотоциклы! Кстати, мы перевалили и за бюджет Happy Action Theater. И постепенно приближаемся к территории Costume Quest/Stacking/Iron Brigade – они стоили порядка двух миллионов. Удивлены, что бюджеты игр такие высокие? Ну так, слушайте, люди дорого стоят! А живые люди – тем паче!

$1,900,398? Ребят, да я сейчас расплачусь. Или сердечный приступ получу. Это безумие какое-то!



РОН ГИЛБЕРТ, автор Monkey Island:
Видите, адвенчуры не умерли, они просто вышли покурить (а курение, по иронии, их убьет).



КРИС АВЕЛЛОН, автор Planescape: Torment и Icewind Dale:
Успех Double Fine очень воодушевляет. Значит, все-таки люди любят эти классические адвенчуры! Идея сбора денег с игроков доказывает, что некоторые жанры не мертвы, а у сиквелов – больше шансов встать на ноги, чем казалось. И отсутствие необходимости спорить с издателем очень уж привлекает.



ДЭВИД ЯФФЕ, создатель Twisted Metal и God of War:
Главный вопрос здесь – что означает этот успех? Новый способ финансирования разработок или одиночный успех, обязанный исключительно Тиму? Этого мы не знаем.

Но вообще, я бы сам такое попробовал. Боюсь, правда, что это перерастет в меряние пиписьками – типа, Шафер собирает миллион, а Яффе – только $200,000.



БРАЙАН ФАРГО, создатель Fallout и The Bard's Tale:
А я хочу возродить Wasteland, собрав деньги таким же способом. Давно уже подумывал о том, чтобы вернуться к этому миру. Хочу, чтобы все фанаты знали – новая Wasteland будет очень олдскульной, скорее всего, с изометрической перспективой, с командными боями. И она будет делаться с учетом ваших пожеланий. И да, не забывайте, что Wasteland – это предшественница Fallout. Мы сделали Fallout, потому что у нас тогда не было прав на Wasteland.



САТОРУ ИВАТА, президент Nintendo:
С Wii U мы пытаемся сделать систему, которая не будет вынуждена конкурировать с другими, вооруженными долгими сроками разработки и колоссальными ресурсами. Тем не менее, действительно, есть игры, требующие впечатляющей HD-графики, над которой множество разработчиков будет трудиться длительное время. Да, если достаточного количества таких игр не будет подготовлено, потребители не будут удовлетворены. Но мы не думаем, что все игры нужно делать подобным образом. Если вы обратите внимание на игры Nintendo, то увидите, что они славятся не богатой графикой, потрясающими эффектами или колоссальным количеством геймплея. Для нас важно, чтобы наши игры были привлекательны и в других аспектах. Главное – не уменьшать число наших возможностей.

МЫ ДОЛЖНЫ СОЗДАТЬ ШИРОКИЙ СПЕКТР ТОГО, ЧТО ПОТРЕБИТЕЛИ МОГУТ НАЙТИ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМ.



ЁСКЕ ХАЯСИ, глава Team Ninja:
Nintendo спросила нас, чего мы хотим от «железа». И, когда мы расписали, что да как, мы увидели, что они действительно прислушались и внесли необходимые изменения. Начинка консоли до сих пор постоянно меняется.



ФИЛИПП КАРДОН,
глава французского подразделения SCE:
«Wii сейчас переживает спад, поэтому они торопятся выпустить новую консоль. В нашем случае давления куда меньше. PS3 вышла последней, и мы, скорее всего, и в этот раз анонсируем что-нибудь последними».



ЭВАН УЭЛЛС, президент Naughty Dog:
Фанаты нас все время спрашивают, где следующая часть Jak & Daxter. Не знаю, порадует ли их это или расстроит, но мы всерьез подумывали вернуться и применить все то, чему мы научились при работе над Uncharted, к Jak & Daxter. Этот сериал нам очень близок и дорог и, честно говоря, хотелось бы ему отдать почести. Но при этом мы чувствовали, что хоть мы и удовлетворим запрос фанатов на новую часть Jak & Daxter, мы не дадим им игры, которую они действительно хотят видеть, а заодно и сильно себя ограничим при этом. Поэтому мы решили думать в новом направлении.

Естественно, было бы безумием говорить, что мы никогда не вернемся. Просто сейчас у нас есть новый IP, который мы определенно будем поддерживать. Пожалуй, есть вероятность, что команда Uncharted возьмется за Jak & Daxter, но, скорее всего, она придет к тем же выводам, что и предыдущая.



СИД МАЙЕР,
создатель Civilization:
Мне раньше нравилось испытывать воображение игроков, показывать им несколько пикселей в 16-цветовой гамме и пытаться убедить их в том, что они управляют настоящей империей. Но, думаю, нынешние геймеры не готовы настолько вкладываться в игры.



ДЖИН СИММОНС,
основатель группы KISS:
Мы уже запустили совместный проект KISS и Hello Kitty. Сейчас мы в процессе заключения сделки между KISS и Angry Birds.



ДЭВИД ЯФФЕ:
Сюжетно-ориентированные игры – это пустая трата ресурсов, времени и денег. И что еще хуже – они испортили видеоигры как класс. Когда появились CD-носители, мы стали все чаще и чаще наблюдать кинематографические уловки в играх, и в итоге нас пленил язык кино, и мы начали возлагать на игры ожидания фильмов. Мы потеряли много тех основ, которые делали игры особенными.

Если у тебя в голове созрело что-то настолько сильное… Какого хрена ты выбираешь видеоигры, исторически наихудшее средство для выражения сюжета и философии?



ХИДЕТАКА МИЯДЗАКИ,
руководитель разработки Dark Souls:
Я, на самом деле, не садист, а наоборот, мазохист. Я создал Dark Souls, думая о том, в какую игру я сам хотел бы поиграть. Мне хотелось, чтобы кто-нибудь сделал по-настоящему садистскую игру, но в итоге пришлось делать ее самому.

Константин Говорун





Ubisoft в России

МЫ ЧАСТО ВСПОМИНАЕМ О ТОМ, ЧТО В РОССИИ ЕСТЬ ОФИС ELECTRONIC ARTS, НО С НЕКОТОРЫХ ПОР И ЕЩЕ ОДНА КРУПНОЕ ЗАПАДНОЕ НЕЗАВИСИМОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ОБЗАВЕЛОСЬ МЕСТНЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВОМ (ПРАВДА, ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКИМ, НО ЭТО НОРМАЛЬНО). ОБ ЭТОМ, А ТАКЖЕ ПЛАНАХ НА БУДУЩЕЕ МЫ ПОГОВОРИЛИ С ЛЕГЕНДАРНОЙ РОЗ-МАРИ НАРГО, УЖЕ МНОГО ЛЕТ ОТВЕЧАЮЩЕЙ В UBISOFT ЗА СЛОЖНЫЙ РОССИЙСКИЙ РЫНОК.

1 В прошлом году в России есть официальный представитель Ubisoft. Чем он занимается, в чем польза для геймеров?

Мы очень рады тому, что прошлым летом Георгий Добродеев стал нашим локальным менеджером по PR и маркетингу. Его основная задача – работать с нашими местными партнерами, вроде дистрибьюторов, платформодержателей, ритейлеров и прессы, помогать им изучать потребности российского рынка и реагировать на них. Игровые бренды Ubisoft уже хорошо известны, поэтому сейчас нам нужно усиливать присутствие в стране и следить за тем, чтобы стратегия в России соответствовала нашим нормам для всего европейского рынка. Мы с Георгием работаем над тем, чтобы как можно игр переводилось на русский язык, и чтобы все доступные на Западе сервисы запускались и в России, на родном для вас языке. Это очень большая работа, и сейчас мы думаем над тем, как привлечь к ней дополнительные ресурсы – как в России, так и в европейской штаб-квартире – чтобы достичь заявленных целей.

2 Как Ubisoft оценивает российский рынок, насколько он важен для компании и какие сектора рынка кажутся вам наиболее перспективными?

Мы занимаемся российским рынком уже пятнадцать лет, и он остается для нас стратегически важным. Ubisoft стала одной из первых компаний, предложивших геймерам локализованные игры, и это стал ключом к нашему быстрому успеху в регионе. Благодаря сильным брендам, вроде Anno, Assassin's Creed, Far Cry, Ghost Recon и Heroes of Might & Magic, мы уже имеем сильное сообщество игроков, которые ждут, что мы и дальше будем выпускать новые и инновационные продукты на рынок. Конкуренция здесь сильна, рынок постоянно меняется и растет, и мы и впредь продолжим инвестировать в него деньги.

В целом за последний год особенно быстро росли цифровая дистрибуция и онлайн-игры. Осенью мы запустили нашу первую игру по модели free-to-play, Might & Magic Heroes Kingdom, а за ней последовала The Settlers Online. Поэтому одна из наших ключевых целей – это плотно закрепиться и усилить свое присутствие на онлайн-рынке.

3 Что ожидать от Ubisoft в 2012 году?

Наша главная задача – продолжить предлагать людям замечательные интерактивные развлечения. Мы продолжим выпускать отличные версии наших больших HD-сериалов, вроде Assassin's Creed, Ghost Recon и Far Cry, и мы в них интегрируем лучшие идеи, рожденные бумом социальных игр. Мы продолжим выпускать игры по модели free-to-play, вроде Ghost Recon Online и Imagine Town, а также проекты только для цифровой дистрибуции, вроде I Am Alive и Shoot Many Robots. Наконец, мы усилим присутствие и на рынке казуальных игр – хотя, конечно, хардкорным геймерам в России это и не очень интересно, нам он важен, и мы на нем добились серьезных успехов.

4 Что вы думаете о PS Vita как игровой платформе? Какие новые возможности она вам предоставит?

В России насчитывается более миллиона владельцев PSP, это доказывает, что портативная игровая консоль может быть успешна на этом рынке. Благодаря мощному железу, двумя тач-скринам и камерам, Vita предлагает нашим геймдизайнерам новые уникальные возможности придумывать инновационные игры. Так что наша линейка для PS Vita будет большой и разнообразной.

5 Какая из игр для PS Vita вам лично кажется наиболее интересной?

Конечно, я сужу предвзято, но мне больше всего нравятся наши собственные продукты. Прежде всего меня привлекает Rayman Origins, особенно с учетом изменения в Vita-версии. Также у нас есть Assassin's Creed, Asphalt: Injection, Lumines, Dungeon Hunter Alliance и Michael Jackson, так что каждый владелец PS Vita в России наверняка найдет для себя что-то интересное.



WARFACE

wf.mail.ru

CRYENGINE 3

CRYTEK

Издатель @mail.ru

Final Fantasy XIII-2



Сергей Цилюрик

ВСЕ МОИ ТОВАРИЩИ, ЗНАЯ, НАСКОЛЬКО ПРИСТАЛЬНО Я СЛЕЖУ ЗА СЕРИАЛОМ FINAL FANTASY (Я НЕ ПРОПУСТИЛ НИ ОДНОЙ ВЫШЕДШЕЙ НА АНГЛИЙСКОМ ЧАСТИ), ПОСТОЯННО У МЕНЯ СПРАШИВАЛИ, БУДУ ЛИ Я ПИСАТЬ ОБЗОР НА XIII-2. Я БЫЛ БЫ РАД – НО ВРЕН, ПОСТАНОВИВ, ЧТО Я СЛИШКОМ ЯРО НЕ ЛЮБЛЮ ТВОРЧЕСТВО МОТОМУ ТОРИЯМЫ, РЕШИЛ МЕНЯ ЭТОГО ПРАВА ЛИШИТЬ, ОБРЕКАЯ МЕНЯ ТЕМ САМЫМ НА НАПИСАНИЕ АВТОРСКОЙ КОЛОНКИ С «АЛЬТЕРНАТИВНЫМ МНЕНИЕМ». ПОДОБНУЮ КОЛОНКУ Я ПИСАЛ И ДВА ГОДА НАЗАД ПОСЛЕ ВЫХОДА FFXIII.

Врен говорит, что XIII-2 удостаивается лишней порции тухлых яиц от публики, потому что у нее нет толковой конкуренции на HD-консолях. Но финалка остается финалкой – в нее стали бы играть, даже если бы вокруг было полно хороших JRPG.

Врен предрекает, что «молчаливое большинство проголосует за». Так вот, в первую неделю продаж в Японии XIII-2 продалась тиражом в 524 тыс. копий. Это в три раза меньше, чем у XIII и X-2. Это меньше даже, чем у Tales of Xillia. Представьте себе: очередная Tales of на старте собирает больше, чем праймовая финалка с адовым рекламным бюджетом и распальцованными 40/40 от «Фамицу». Даже Dirge of Cerberus при всей нелюбви японцев к шутерам разошлась 400 тысячами в первую неделю! По финалочным меркам большинство как раз проголосовало против.

Еще одно сравнение: продажи X-2 в Японии составляют 85% от результатов десятой части. У XIII-2, как видно, пока лишь треть – и эта пропорция сохраняется в мировых результатах. Это говорит одно: немалому числу людей настолько не понравилась Final Fantasy XIII, что сиквела они даже после всех этих обещаний об исправлении ошибок видеть не хотят. Об этом эффекте весьма убедительно рассказывал два года назад Джон Риччительло: «Чтобы принять решение о покупке игры, люди читают прошлогодний Metacritic. Есть корреляция между качеством игры и продажами – просто она заметна на следующих частях».

Врен задается вопросом – может быть, в Square Enix не умели делать игры для взрослых. По-моему, вполне умели. Цикл Parasite Eve был отличным тому примером до тех пор, пока до него не дотянулся портящий все подряд господин Торияма. Игры Ясуми Мацуно также отвечали запросам взрослой аудитории – что Final Fantasy XII, что недавно переизданная Tactics Ogre (многократно превзошедшая по продажам ожидания Square Enix, к слову). Могли бы, наконец, поучиться у команды Cavia, с которой скваревцы продолжительное время сотрудничали. Но нет же, не хотят.

Врен пишет, что нет практической пользы от всех геймплейных добавок в XIII-2 по сравнению с XIII. По мне, так это абсурд. XIII сложно было вообще игрой-то назвать, учитывая, насколько там мало было геймплея. Именно возможность исследовать локации, общаться с NPC и выполнять множество квестов (сколь бы банальными они ни были) и делает XIII-2 играбельной. И в этой играбельности – ее главное отличие от предшественницы. Дело не в психологии, дело в том, есть ли что вообще делать в этих играх помимо прохождения или нет.

Врен утверждает, что бои в XIII-2 глубокие, и что невнимательных, дескать, убивают даже простые монстры. Я эксперимента ради проверил, как далеко можно пройти, не меняя парадигм во время боя вообще – то есть, простым подтверждением авто-атаки, не глядя даже на экран. За первые семь часов игры лишь в одном бою мне понадобилось менять парадигмы. На протяжении всей остальной игры практически все – за редчайшим исключением – схватки с рядовыми противниками выигрывались партией COM/COM/COM, бесконечно спамящей простые атаки. Боссы – да, другое дело, но по большей части «думать головой» в XIII-2 не нужно совершенно.

Врен говорит, что диалоги с возможностью выбора вариантов – это «находка» Final Fantasy XIII-2, имея в виду то, что они раскрывают характер Серы и помогают лучше отыгрывать ее роль. Так вот, эта «находка» не влияет практически ни на что (не будем же мы считать какие-то жалкие бонусные предметы, правда?). Даже в Final Fantasy VII игроку приходилось довольно часто выбирать ответ за героя, и там ответы действительно имели значение. Здесь, за единственным исключением в виде босса, о котором Врен не преминул упомянуть, никакой пользы для геймплея нет.

Про аргумент «если привыкнуть к феерическому бреду, то и от него можно получать определенного рода удовольствие» мне даже говорить не хочется. Ведь с таким подходом можно играть в Superman 64, читать Мулдашева и ходить на фанерные концерты отечественной эстрады, щедро рассыпаясь «восьмерками» и похвалами всевозможным мелочам. Потому что можно привыкнуть ко всему.

И приплетание к XIII-2 фильма Inception тоже не к месту. В вышеозначенном фильме – какое бы отношение к нему ни было у зрителя – есть конкретно очерченные правила сеттинга, есть завязка, развитие и развязка. Там, на мой взгляд, не надо прилагать никакого воображения, не надо проделывать за сценариста его работу, додумывая объяснения тем или иным явлениям. Мне лично все было понятно. В Final Fantasy XIII-2… Ну, вы понимаете.

И в итоге, выдавая игре еще один комплимент, Врен прибегает к столь ненавистному мной аргументу про «сбросить напряжение после тяжелого трудового дня». Угу. Куда-то бежим, что-то прокачиваем, красота, анимешные девочки вокруг – идиллия, да? Чего еще ждать от игры, да?

И в следующем же абзаце Врен отлично подчеркивает, почему Final Fantasy XIII-2 – не искусство. Тут действительно нет творческого видения, у Ториямы действительно нет яиц, и вся игра действительно строилась так, чтобы



Любимый персонаж Врена. С Алиссой связан крайне значимый с точки зрения ее как персонажа сюжетный поворот, который Врен, как выяснилось в одной из наших с ним дискуссий, вообще не понял. Торияма подобные непонятки объясняет просто – мол, для полного понимания сюжета нужно обязательно получить еще и альтернативные концовки (надо полагать, и ту, где все герои превращаются в помидоров). Когда я рассказал об этом Врену, он лишь воодушевился и заявил, что сюжет лучше, чем он думал, и надо поднять оценку игре на полбалла. Я опускаю руки.

угодить массам, и только. Вот это – абсолютно точно. Об этом я чуть подробнее напишу ниже.

Еще Врен пытается доказать, что нелюбовь геймеров (и меня в том числе) к XIII-2 обусловлена тем, что мы не попадаем в целевую аудиторию игры, которая, по его словам, очень узка – это те самые «шестнадцатилетние девочки с длинными ресницами и дневничками в кошечках». Это утверждение я, конечно же, нахожу неверным. В конце концов, если бы Square Enix хотела показать нам, что аудитория XIII-2 как-то отличается от аудитории XIII, можно было бы дать какой-нибудь знак (в случае с X-2, например, коренным образом изменилась эстетика игры), не так ли? На деле же Square Enix продвигает Final Fantasy XIII-2 как прямой сиквел, который автоматически оказывается нацелен на донельзя широкую целевую аудиторию FFXIII. И обратите внимание, как именно она это делает! На обложке – Лайтнинг. В трейлерах – Лайтнинг. В описании игры на обратной стороне коробки три раза упоминается Лайтнинг – и только. При этом сама Лайтнинг в игре появляется от силы на час роликов и две минуты обучающего геймплея в самом начале. И все. Обман покупателя налицо.

Врен пишет, что его любовь к одним частям FF и нелюбовь к другим – это «абсолютно иррационально». По-моему, не любить хвост Зидана – это, вообще говоря, нормально: естественно хотеть играть за нормального человеческого персонажа, а не за деформированную обезьяну. И уж тем более такой заметный недостаток боевки Final Fantasy VIII, как необходимость долго высасывать магию из врагов, не спишешь на иррациональность. Да и вообще, это напоминает смешную отмазку Кевина Смита, заявившего как-то, что его фильмы «не для критиков».

Финалки Врен называет проектами для «массовой, но каждый раз – иной аудитории». И с этим я не согласен. У меня нет сомнения в том, что Хиронобу Сакагути сочинял истории для финалок, не думая о том, каким именно людям они понравятся. Я не большой фанат его сценариев, но, по-моему, довольно заметно, что Сакагути – творец. Как и Ясуми Мацуно (этому я год назад посвятил целую колонку, впрочем).

А Ёсинори Китасе – он не творец, он ремесленник. Вот он – да, он работает на аудиторию. И он делал это достаточно умело, чтобы добиться полного доверия со стороны Сакагути. Но даже созданная под его руководством Final Fantasy X со всеми ее попытками угодить массовому геймеру была рассчитана в первую очередь на любителей предыдущих частей Final Fantasy (и ее в массе своей любители финалок причисляют к «золотым» частям эры PS1). А вот начиная с X-2 лишившийся своего ментора господин Китасе уверенно тянет сериал куда-то не туда. Благодаря ему у руля встают люди, которые не просто не являются творцами, но и чернорабочие из них никудышные. Это и Хадзиме Табата, и, конечно, Мотому Торияма.

С Ториямы и его X-2 и началось падение сериала. Подумайте вот, ну что будет делать человек без таланта и творческой искорки, получивший в свои руки сериал, славящийся экспериментаторством, сериал, в котором каждая новая часть начинает все с чистого листа? Он начинает копировать. X-2 паразитировала на X, на придуманной ранее системе профессий, на образе j-pop певички, в которую превратилась героиня. Потом Торияма обратил взор в сторону видеоигрового Клондайка: Halo и Call of Duty постоянно собирали большую кассу, и именно ими господин режиссер вдохновлялся при создании Final Fantasy XIII. Он прямо так и заявлял – FFXIII «больше похожа на FPS вроде Call of Duty», расписываясь как в отсутствии собственных идей, так и в полнейшем непонимании того, чего хочется поклонникам сериала.

Неудивительно, что средняя оценка Final Fantasy XIII по мнению мировой прессы оказалась ниже, чем у любой другой номерной офлайновой FF за последние 15 лет – то есть, с тех пор, как финалки вообще начали адекватно издаваться (в Европу их до седьмой части никто не завозил, например). Что же делать дальше? У Ториямы один ответ – паразитировать. Делать прямой сиквел. Составлять диздок на основе претензий геймеров – своего-то ничего у него нет. Люди хотят городов с NPC? Пожалуйста! И давайте забудем, что раньше эти люди утверждали, что делать города на HD-приставках – это «слишком много работы». Хотите нелинейных локаций и сайдквестов? Извольте. Жаловались, что в XIII не хватало привычных для сериала созданий? Вот вам мугл, сверкающий белой задницей в каждом втором кадре и натужно вставляющий «купо» в каждую реплику. Вот вам вислоухие чокобо в качестве члена партии. И гонки с чокобо. И разодетая в перья чокобо продавщица на каждом углу. В ней, к слову, отражен в полной мере почерк Ториямы, узнаваемый еще с тех самых сцен в борделе из FFVII: она уродлива, ее голос омерзителен, она постоянно сыплет неуместными и убогими до судорог шуточками, а ее главный лейтмотив – «Мне совершенно пофиг, что тут у вас происходит, дайте-ка мне денег». В этом – весь Торияма. Вы, кстати, знаете, что его изначальный вариант сценария состоял из полных хиханек и хаханек похождений Серочки вдвоем с муглом, с девичьими кемповыми диалогами? По-моему, этому человеку надо ставить «Смехопанораму», а не Final Fantasy.

Главное же, что можно сказать про XIII-2, – это одна большая апология господина Ториямы. Без сомнения, она лучше, чем FFXIII, – в нее ведь можно играть, причем без особых страданий. Но стоит ли? Здесь та же самая боевка (единственный раз, когда такое наглое копирование было в сериале раньше – в убогой Echoes of Time). Здесь всего два активно действующих персонажа: девочка – компиляция клише и мальчик – настолько пустой и вообще никакой, что даже Врен с этим согласен. Здесь сюжет в лучших традициях Ториямы, который в жизни не написал ничего толкового. Final Fantasy XIII-2 абсолютно стерильна – по ней прекрасно видно, что ее создатели ужасно боялись опять что-то сделать не так. Но разве стерильная, совершенно «никакая» игра – то, что мы привыкли ждать от Final Fantasy? Разве это – не самое очевидное свидетельство падения планки качества сериала?

Что занятно, Китасе и Торияма (а они последние десять лет, кажется, постоянно чуть ли не за ручки держатся) так ни разу и не сказали «да, мы облажались с FFXIII», для этого у них яиц нет. Нет, они утверждают, что поскольку в FFXIII была новая боевая система, то непременно нужен был 20-часовой тьюториал. Любой человек, знакомый с сериалом не понаслышке, понимает, какая это дикая брехня.

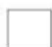
И последний момент, доказывающий, что у создателей FFXIII-2 нет ни совести, ни малейшего стыда. В игре нет концовки. Если пересказывать ее вкратце и с минимальными спойлерами, то это будет звучать так: вначале герои победили и все было хорошо, потом все внезапно стало плохо, а потом на экране появилась надпись «To Be Continued».

Врену на это наплевать: он провел за игрой 20-25 часов, ему понравились персонажи и развитие истории, он не собирается покупать DLC (разве что полноценную Final Fantasy XIII-3), и такая концовка его вполне устраивает. Но ответьте мне, пожалуйста: разве это подход любителя JRPG? Разве это нормально – закрывать глаза на тот факт, что из игры вырезана важнейшая ее часть, чтобы потом ее жадные создатели попросили у фанатов еще денег?

По-моему, это настоящее свинство. Такое, что ниже падать уже просто некуда. И те, кто покупает FFXIII-2, и те, кто ставит ей высокие оценки, лишь поощряют господина Торияму в его уничтожении сериала, который до его появления в должности режиссера был замечательным.

Я мог бы написать еще очень многое: как ни крути, тема меня активно интересует. Но нет, Врен наказал уложиться в две полосы. Вот они и закончились. **СИ**

Клуб по интересам

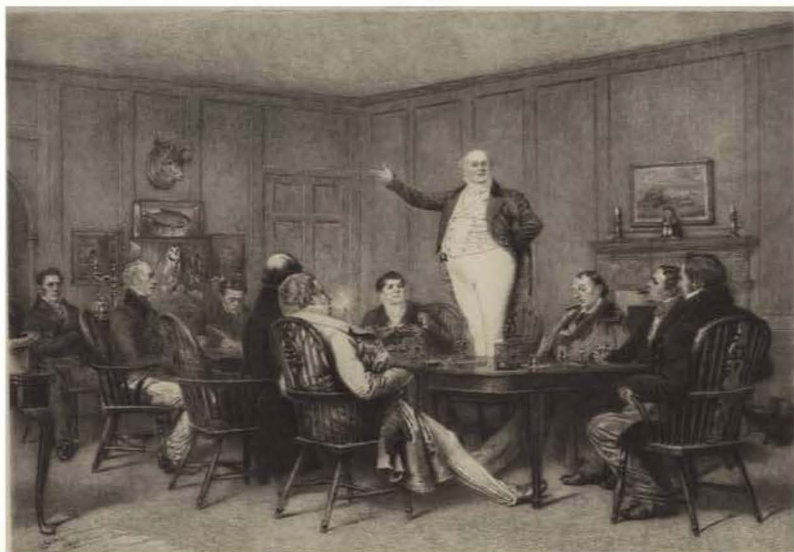


Константин Говорун

ГОВОРЯТ, ЧТО ЛУЧШИЕ ИГРЫ С КОНСОЛЕЙ ПРЕКРАСНО МОГЛИ БЫ ВЫХОДИТЬ НА PC ИЛИ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНАХ. ТАК И ГРАФИКА БЫЛА БЫ ЛУЧШЕ, И ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ ШИРЕ, И ЦЕНЫ ДОСТУПНЕЕ. НО ОСНОВНОЙ ЦЕЛЕВОЙ ПЛАТФОРМОЙ ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА НОРМАЛЬНЫХ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ИГР ОСТАЮТСЯ КОНСОЛИ. ПОЧЕМУ?

Для начала – соглашусь со всеми пунктами. Да, смартфоны технически легко потянут игры с портативных консолей, а PC – с домашних. Конечно, есть определенные нюансы, вроде несовпадения систем управления (нет физических кнопок = до свидания большинству жанров), но о них пока забудем. Почему? Я уверен, что ведущие геймдизайнеры Nintendo, Bethesda, Capcom, Electronic Arts с блеском решили бы эти проблемы. Вопрос лишь в их желании. И существующие порты – хоть Devil May Cry 4 на PC, хоть Gran Theft Auto 3 на iPad – это подтверждают.

Однако мы живем в мире, где полтора десятка ведущих игровых издательств и аффилированные с ними студии монополизировали индустрию. Грубо говоря, теоретически компания Take-Two может выпустить Grand Theft Auto V только на iPad, но она не будет этого делать. И на всей Земле не найдется ни одной команды, которая способна создать аналогичный по художественной мощи криминальный боевик с открытым миром. Вернее, можно попробовать собрать людей и даже заставить их сделать игру, но если чудо со знаком плюс произойдет – получившийся «GTA-убийца» все равно будет в итоге выпущен на одной из консолей. Плюс, возможно, на PC. К этому решению независимо придут и команда, и финансирующий ее издатель, и симпатизирующая пресса. И дело не только в бюджетах – гораздо менее затратные платформеры класса Super Mario Bros. так и будут выходить на системах Nintendo. Потому что это правильно.



Поклонники смартфонов любят слово «экосистема» – дескать, вокруг Apple Store сформировалось сообщество потребителей и производителей контента, вроде приложений, игр, музыки, кино. Эти люди и компании живут в волшебном симбиозе, обменивая деньги на пользу и удовольствие. Им хорошо. Они понимают друг друга, влияют на друг друга; работа одних и увлечения других эволюционируют вместе с потребностями всего сообщества. От Apple потребовалось только создать первичные условия, задать правила и взять на себя обязанности эдакого модератора-лесника.

Однако очень похожая «экосистема» сложилась и вокруг каждой из консолей еще в начале девяностых – когда платформодержатели осознали свою ответственность перед потребителям, научились работать с независимыми издателями. Например, в статье о падении Dreamcast я много рассказывал о «доверии» – именно его потеряли к Sega и партнеры, и пользователи. Но с уходом японского издательства из бизнеса погибла и экосистема целиком – то, что называлось «сеговской школой геймдизайна». Лишь отдельные особи сумели мигрировать на новую территорию и приспособиться к тамошним правилам.

Можно сколько угодно посмеиваться над измерителем пульса для Wii и сервисом PlayStation Home, но доверие к Nintendo, Sony и Microsoft велико. Разработчик и издатель любой перспективной игры знают, что платформодержатель будет поддерживать партнеров на каждой стадии проекта – вплоть до того, что специальная выездная команда инженеров поможет отладить графический движок и даст советы по геймдизайну. У Sony и Microsoft есть готовые сетевые сервисы: хочешь – делай мультиплеерный режим, хочешь – продавай цифровую версию, хочешь – выкладывай демки. Отдел контроля качества не только заставит студию вычистить все баги, но и отсеет толпу слишком слабых конкурентов. Недавно я прочитал, что, дескать, World of Warcraft в AppStore висел бы только на пятидесятом месте в топе популярных игр – разве ж это нормально? Sony, Microsoft и Nintendo следят за тем, чтобы полки магазинов (и цифровых, и реальных) не были засраны плохими, негодными играми, среди которых хорошие релизы нужно было бы искать как иголку в стоге сена. И, конечно, сам факт того, что вы приходите в GamePark в России или в GameStop в США и видите аккуратные полки с логотипами 3DS, Xbox 360, PlayStation 3 и рядами тщательно отсортированных коробок с действительно качественными играми – тоже заслуга платформодержателей. Конечно, и выставки уровня E3, GamesCom, Tokyo Game Show были бы невозможны без их поддержки. Часто говорят, что в наши дни пресса слишком либеральничает – ставит сплошь играм восьмерки. Но причина в этом случае перепутана со следствием: не журналисты снижают планку требований, а платформодержатели запрещают выпускать игры, которые могли бы низкими оценками позорить

приставку. Издатели, конечно, тоже думают головой, и отменяют заведомо плохие проекты еще на ранней стадии. Так в этих экосистемах принято вести дела.

Дейв Перри, культовый геймдизайнер девяностых, а ныне – онлайно-казуальный деятель, в одном из недавних интервью заметил – дескать, одна игра на Facebook может собрать аудиторию в десять раз больше, чем Call of Duty. Но какое дело до этого Activision Blizzard, если геймеры на PlayStation 3 и Xbox 360 готовы купить двадцать миллионов коробок игр по цене в 60 долларов/евро? Потому что здесь так принято – платить за игры по фулл-прайсу. Конечно, на PC та же Battlefield 3 может выглядеть лучше, чем на консолях, но какое до этого дела владельцам PlayStation 3, которые знают – если они купят в магазине диск, принесут его домой, вставят в приставку и запустят игру, то она гарантированно заработает, без плясок с бубном? И взять, например, Grand Theft Auto III или Final Fantasy Tactics: владельцы консолей полагают, что 50 долларов – справедливая цена, пользователи iPad считают, что 10 долларов – уже слишком дорого. Неудивительно, что при наличии на платформах Apple нормальных человеческих игр они никогда не попадают в топы и привлекают только хардкорных геймеров, которые в дополнение к консоли купили себе и планшетный компьютер тоже. При этом, если этот текст почему-то читают люди со стороны, они наверняка сделают стойку на слово «нормальных». Действительно, все вышесказанное можно переписать иначе, с позиции поклонников игр для платформ Apple, в этом нет ничего страшного. Своя экосистема складывается и у PC, вокруг сервиса Steam, и у него тоже есть своя правда. Хорошая графика? Супервыгодные скидки? Больше смелых, необычных независимых игр? Почему бы и нет. Главной проблемой PC до недавнего время было отсутствие модератора-правообладателя (в его роли пыталась выступать Microsoft, но не очень удачно), хозяина платформы. Как только он появится – фактически мы получим четвертый клуб.

У PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo DS не зря так много, что называется, верных поклонников – хотя, например, фанатов телевизоров Bravia или утюгов Tefal вы не сыщете. Геймеры, разработчики игр и платформодержатель – члены одного клуба, с определенными правилами и привилегиями. Причем крупные независимые издательства, хоть и конкуренты, на самом деле заинтересованы в существовании друг друга. Грубо говоря, выпускать новую RPG в духе Final Fantasy лучше для консоли, где регулярно выходят другие подобные игры, потому что именно там собралась целевая аудитория и ждет от вас именно такого решения. Ожидания геймеров будут оправданы, они становятся еще лояльнее и платформе, и компании – все счастливы. Другие платформы поддерживаются портами по остаточному принципу – дескать, почему бы не выжать еще чуть-чуть денег из готового и давно окупившегося продукта. Именно поэтому в выпуске Grand Theft Auto V только на iPad нет никакого коммерческого смысла – игру там просто не ждут. Она чужая, из другого клуба.

Чтобы некий планшетный компьютер стал новой платформой для нормальных человеческих игр, которые пригодны для геймеров, производителю железа нужно договориться с ключевыми независимыми издательствами и просто принять их условия, все до единого. Я, например, подозреваю, что придется зафиксировать технические характеристики устройства на минимум пять лет и более жестко фильтровать контент. При этом, и отсутствие физических кнопок, и низкая рекомендованная цена на игры вряд ли станут проблемой. Это нормально. Сложатся необычные жанры, получат распространение новые методы геймдизайна, модели монетизации – почему бы и нет? Правда, потребуются долгие годы и на подготовку проекта, и на рекрутирование членов клуба, и на формирование неписаных правил, но Microsoft это удалось сравнительно недавно. Глядишь, через пять-десять лет и Apple с Google станут законодателями моды в игровой индустрии. **СИ**

Нишевая = провальная?



В «Эадоре» не сложилось даже с анимацией, зато искусственный интеллект заставил вспомнить лучшие образцы жанра. Расслабляться он не дает ни на секунду.



Андрей Окушко

МОЖЕТ ЛИ «НИШЕВАЯ» ИГРА СТАТЬ УСПЕШНОЙ? СКАЖИТЕ «НЕТ», И ГАРАНТИРОВАННО ОШИБЕТЕСЬ. ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ XXI ВЕКА ОПРОВЕРГАЛА ПОДОБНОЕ НЕ РАЗ. ВОЗЬМЕМ, НАПРИМЕР, ХРЕСТОМАТИЙНЫЙ ПРИМЕР PARADOX INTERACTIVE, СВАЯВШЕЙ НА ОСНОВЕ НАСТОЛКИ СИМУЛЯТОР УПРАВЛЕНИЯ ГОСУДАРСТВОМ ПРОШЛОГО. И ЧТО ВЫ ДУМАЕТЕ? ТЕПЕРЬ PARADOX – УСПЕШНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ, ВЫПУСКАЮЩИЙ И СВОИ, И ЧУЖИЕ ПРОЕКТЫ ОГРОМНЫМИ ТИРАЖАМИ. А ВЕДЬ КОГДА-ТО ШВЕДАМ ПРОЧИЛИ СКОРУЮ СМЕРТЬ И ВЕЧНОЕ ЗАБВЕНИЕ.

Вот еще интересный пример – EVE Online от исландцев из CCP Games. Ну, допустим, хотя бы одна MMORPG про космические кораблики обязана была стать популярной, кто из нас никто не мечтал в детстве о звездах? Но та, в которой экономика с каждым годом усложняется, все больше зависят от действий каждого из нас, она-то как ухитряется держаться на плаву? А вот, поди ж ты, нашлись тысячи фанатов, день за днем заходящих в «Еву», готовых устанавливать специальные программы немаленьких размеров, лишь бы добиться финансового успеха. Правда, у EVE Online есть оправдание – там не обязательно ворочать миллионными суммами на рынках, можно просто сесть в звездолет и полететь убивать себе подобных.

У Minecraft подобного оправдания не было, она вообще выглядит так, будто пришла из глубокого прошлого. Мир, состоящий из блоков кубиков, напоминает древние проекты времен первых «персоналок». В нем можно копать, а можно и не копать, строить из блоков дома и целые стены с рекламой Adidas, работать в шахтах и сражаться с монстрами. Геймеры добывают ресурсы, объединяются в кланы, создают государства и просто исследуют регулярно вводимые новые «фишки». Казалось бы, чего тут особенного? Но богатство возможностей и логичная модель вселенной Minecraft цепляют за чувствительные струнки душ – на февраль 2012 года продано больше 5 миллионов копий! Притом, что отдельные критики поначалу морщили носы и кривились: «Фу, кому это нужно?»

Еще забавнее ситуация с Panzer Corps. В свое время мне довелось разговаривать с представителями Wargaming.net (задолго до анонса World of Tanks). И на прямой вопрос «не хотите сделать римейк Panzer General?» ответ был отрицательным. С туманными объяснениями на тему, что нет смысла, да и вряд ли окупится. Время шло, и нате вам – энтузиаст-одиночка возродил старый сериал «про танчики». Графику, конечно, немножко подтянул, но не так чтобы очень. И результат его усилий пошел «на ура»! Простое повторение кампании древней Panzer General разлетелось с такой скоростью, что издатель сразу же перевел Panzer Corps в разряд приоритетных проектов. А разработчик клепает DLC по 5 долларов за штучку, заодно подумывая о сиквеле.

Вот, кстати, еще пример, что графика в жизни – не главное: «Эадор», очередная стратегия, сделанная на постсоветском пространстве. На первый взгляд – клон «Героев», на второй – совсем даже не он. Интересная механика прокачки, с юмором сделанный сюжет, кивки в сторону глобальных стратегий, потрясающая реиграбельность и сильнейший искусственный интеллект. А создано-то почти целиком в домашних условиях и снова едва ли не одним человеком. Да, над продолжением работает уже команда, но когда-то автору приходилось о таком только мечтать. Получается, что TBS уровня сложности выше среднего тоже способны стать успешными?

Оглянитесь вокруг, вы наверняка заметите еще не одну «нишевую» игру, приносящую неплохие денежки создателям. В эти ряды станут и indie-RPG от Spiderweb, число коих перевалило за десяток (к ним мы обязательно вернемся в отдельной статье). И оригинальные сплавы жанров в исполнении Cryptic Comet (посмотрите на Solium Infernum, крайне рекомендую). И Mount & Blade с ее блестящими кавалерийскими схватками. И сложнейший в освоении консольный сериал Monster Hunter (около 20 миллионов проданных копий!). К чему я веду? Просто если в голову вам какнибудь придет гениальная идея, которую пока никто не воплотил в жизнь, не выбрасывайте ее сходу в мусорную корзину. А вдруг мы потом напишем и о вашей игре? **СИ**



Minecraft поначалу отпугнул многих своим видом, но потом… Потом именно ставка на необычную графику стала одним из ключевых слагаемых успеха.

COLUMN

Титаник всплыл



Евгений Закиров

ДУМАЮ, ЧТО НЕ БУДЕТ БОЛЬШИМ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕМ, ЕСЛИ Я СКАЖУ, ЧТО КАЖДЫЙ ВЛАДЕЛЕЦ NINTENDO 3DS СЧИТАЛ ДНИ ДО ВЫХОДА RESIDENT EVIL: REVELATIONS. ВОЗМОЖНО, КТО-НИБУДЬ ИЗ ЧИТАТЕЛЕЙ «СТРАНЫ ИГР» УВИДЕЛ ОЦЕНКИ ЗАПАДНОЙ ПРЕССЫ И ПОКУПАТЬ ИГРУ ПЕРЕДУМАЛ, НО Я ДАЖЕ ПОСЛЕ, В ОБЩЕМ-ТО, РАЗГРОМНОЙ РЕЦЕНЗИИ EDGE ЧУТЬ ЛИ НЕ С УТРА ПОБЕЖАЛ В МАГАЗИН ЗА ЗАВЕТНОЙ КОРОБКОЙ (РАССЧИТЫВАЯ ПОТРАТИТЬ ПОСЛЕДНИЕ ДЕНЬГИ).

▼ Агент Рэйчел. Кодовое имя – «Дохлая Мочалка с Огромными Сиськами»

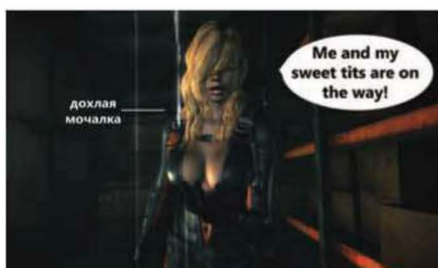
► Сложно придумать более идиотский костюм для плаванья. Не ныряй в таком в океан, нога тебе нужна!

Спустя ровно восемь часов игра была пройдена. Я, в общем-то, остался доволен. Но не однопользовательской составляющей (тут внимательный читатель должен поднять правую бровь, а человек, скачавший этот номер с торрентов, написать в комментариях к раздаче что-то вроде «щитоооооааа»), а наличием Raid Mode – онлайн-коопа, действительно очень интересного и увлекательного. К несчастью, сюжет Revelations отбил всякое желание возвращаться к синглу снова. Я не стану делать подробный разбор всего, что есть в игре, но несколько эпизодов все-таки затрону. Обойтись без спойлеров в этом случае не удастся, более того – в этой колонке будут раскрыты многие «тайны» этой озорной, как шоу Бенни Хилла, истории. Так что если вы все еще хотите пройти портативный выпуск Resident Evil, то лучше отложите прочтение на потом.

И это лишь краткое изложение того, что смутило меня во время прохождения. Поверьте, если копать глубже, то вы уже никогда не сможете воспринимать популярный сериал всерьез.

Итак, представьте, что вы террорист. Такой, смешной – заставляете своих подчиненных носить одинаковую форму (для устрашения), владеете страшным биологическим оружием, время от времени пробуете себя в роли оператора (режиссера, монтажера, креативного директора, продюсера, сценариста, главного редактора, автора, звуковика и человека, настраивающего свет) и записываете познавательные видео на VHS о том, как скоро настанет конец тем, кто не прав в Интернете, и как вы по щелчку пальцев превратите крупнейшие города мира в Ад. Еще вы носите противогаз, трясете кулачком над головой и отказываетесь называть свое имя, повторяя только название организации. В Resident Evil: Revelations эта организация носит название Veltro – не так забавно, как Umbrella, но вроде бы тоже ничего.







И вот вам нужна база, где вы могли бы множить капсулы с опасным вирусом, тестировать его на живых людях и по вечерам смотреть сериалы, мысленно подготавливая себя к написанию пятничного отчета о проделанной за неделю работе. Как выглядит ваша база? Ну, вы догадались купить недвижимость где-то в горах. Но в таких горах, чтобы самолеты летать могли, море было рядом, а еще Интернет беспроводной. Последние приготовления? Флажок. Флажок – это очень важная деталь. Обязательно надо повесить на базе террористов флажок, чтобы друзья-соседи не перепутали с «Макдональдсом».

Вот этот самый флажок Крис и его новая напарница старательно разглядывают в бинокль после сложного перехода из места А (как они там оказались и где это вообще сценарист решает не объяснять, да мы и не спрашивали) в место Б. Эпизод этот войдет в историю видеоигр как самый нелепый кусок текста, когда-либо принятый, согласованный, озвученный и воспроизведенный в сценках с участием полигональных моделей, не умеющих открывать рты во время произнесения абсурдных реплик. Давайте знакомиться: есть непробиваемый Крис Рэдфилд, человек с цельнометаллической челюстью и взглядом начинающего героя-качка из фильмов, где стреляют, взрывают, похищают и угрожают. Сопровождает его очаровательная Джессика. Джессика – агент международной организации, которая борется с самым страшным оружием из возможных – биологическим. Подозреваю, что Джессика должна знать несколько языков, пройти курс боевой подготовки и ознакомиться с руководством по выживанию в разных тяжелых природных условиях. Не просто же так ей винтовку в руки дали? В горы отправили? Шапку на голову напялили?

Но что-то с Джессикой не так: ей очень хочется говорить о разном, например, о чихуахуа, любовных интригах и жопе. Крису разговаривать не хочется – подозреваю, что цельнометаллическая челюсть не подразумевает работу на размыкание и смыкание. «Что у тебя за дела там с Джилл?» – спрашивает Джессика. – «Мне че-т холодно!» А Крис и отвечает: «Никаких дел нет, мы просто партнеры. И надела бы ты термобелье!» Увидев, как в небе падает горящий самолет, Джессика с каким-то восторгом восклицает: «Самолет! О боже… Самолет разбился!» А чуть позже, когда Крис неудачно приземляется на пятую точку и не может сдвинуться с места, красавица Джессика (надо полагать, она на задании слушает еще и плеер, например, и играет там Lana Del Rey), чтобы приободрить напарника, кричит: «Я и мой сладкий зад уже в пути!» Крис в это время сидит на своей заднице и отстреливается от стаи собак-мутантов, которые вот явно не пописать пришли.

Но вот горе-агенты добрались до базы террористов и звонят начальнику, чтобы сообщить ему о случившемся. На другом конце, ну, «провода» им отвечает местный Коломбо, которому вот самое место в каком-нибудь CSI: Майями. Несчастный дядька восемь часов ходит с хмурым видом, кряхтит, а в финале выясняется, что он жулик, обманщик и вообще место ему в тюрьме. Так вот, начальник говорит: «Все плохо и будет только хуже. Пропали еще два агента – Джилл и Паркер. Они уплыли осматривать корабль Queen Zenobia и не выходят на связь. Надо что-то делать, пацаны и девчата, что-то надо решать».

Услышав это, Крис и Джессика тут же выдвигаются… в море. Искать других агентов. Которые в это самое время захлебываются где-то на корабле и ждут помощи – но не дождутся (спасутся сами), потому что Крис и Джессика найдут другой корабль, а в финале окажется, что таких посудин в игре аж три, причем одна затонула. Так мы плавно переходим к морской теме.

В рецензиях на Resident Evil: Revelations авторы как-то вскользь затрагивают тему «жопы Джилл», чем, наверное, сильно обижают людей, ответственных за создание ее модели, вот этот мокрый отлив, ну, и сценариста. Дело в том, что 60-70% Resident Evil: Revelations состоит из Джилл. Если посадить человека за прохождение игры и заставить его каждые две секунды говорить первое же, что приходит на ум, то в записи это будет выглядеть примерно так: ЖОПА ДЖИЛЛ, ЖОПА ДЖИЛЛ, ЖОПА ДЖИЛЛ, СИСЬКИ ДЖИЛЛ, ЖОПА ДЖИЛЛ, Крис употребил слишком много зеленой травы, ЖОПА ДЖИЛЛ. Разбавить это впечатление поможет Рэйчел – удивительный персонаж, которому стоит посвятить немного времени.

Дело в том, что Рэйчел, вроде как, оказалась на корабле раньше других. У нее очень странный костюм – он настолько плотно прилегает к телу, что на груди попросту не застёгивается. Поэтому Рэйчел ходила по кораблю грудью напоказ, чем, вероятно, и привлекла внимание террористов (я забыл сказать, что Рэйчел должна была работать под прикрытием, чтобы это ни значило). Так вот, Джилл видит эту женщину в самом начале – несчастную блондинку убивают прямо на ее глазах. Можно, в принципе, ее даже рассмотреть, но ради сисек я бы рекомендовал поискать ролик с предысторией на YouTube. Спустя несколько часов выясняется, что у блондинки есть ключ, без которого нет пути. Джилл возвращается в самое начало, но вместо трупа видит записную книжку. Оказывается, красавицу не убили – ее просто вырубили. Она пришла в себя, сбегала за записной книжкой и ручкой, и записала все, о чем думала: как у нее болело тело, как ей хотелось есть, и так далее. После чего спешно превратилась в кричащего розового монстра и напала на Джилл.

Рэйчел, безусловно, очень интересный босс: она так истошно вопит, что дрожь пробирает даже если использовать стандартные динамики Nintendo 3DS. Но в нее очень сложно попасть. Она выпячивает грудь вперед и несется сломя голову на Джилл, та прицеливается – и видит вот эту самую грудь на весь экран, стреляет, и ничего не происходит. Груди как бы поглощают все, что промеж них, ну, всаживается. Воистину удивительные мутации произошли с телом несчастной женщины.

Пересказывать сюжет дальше не имеет смысла: каждые пять минут игрока удивляют чем-то настолько абсурдным и нелепым, что глаз замыливается – на многие кретинские вещи уже не обращаешь внимания. Понятно, что сюжет в Resident Evil никогда и не был чем-то выдающимся. Но он отрабатывал идею, придерживался четкой последовательности, и оперировал нормальными, западными, киношными ценностями. К созданию Revelations был подключен режиссер японских мультфильмов (что должно было сделать «круто», но не сделало) – и портативный Resident Evil сам стал японским мультфильмом, с характерными темами, диалогами, просчетами и условностями. Меня все это не просто удивило – я негодовал. Но почему-то прошел игру до конца и убил два вечера на прохождение кооперативного режима. И, наверное, из коопа еще долго не вылезу. Не для того чтобы посмеяться, а потому что на 3DS сложно найти вторую «цельную», законченную игру, которая не была бы римейком, портом, переизданием и еще бог знает чем.

Возможно, я просто слишком серьезно все воспринял. Не исключено, что меня просто бесит вот это разделение на эпизоды со вставками «в предыдущей серии». Может быть, я должен был простить игре все, когда увидел дробовик на стене и требование вставить куда-то там эмблему. Или меня должны были впечатлить эпизоды с подводным плаваньем? Может быть, экшн-сцены, где Паркер аки экспресс несется вперед, сметая все на своем пути? Чему радоваться-то? Тому, что когда Джилл сбивают с ног, ровно в центре экрана оказывается ее грудь? Может быть, чудному купальнику Джессики? Или тому парню со странной прической? Или сцене, где Паркер отпускает руку и падает не пойми куда, и в итоге все равно выживает? Может быть, меня появление хантеров должно было напугать? Я теряюсь в догадках, Capcom! **СИ**

Евгений
Закиров



End of Nations

ЗАПРЕЩЕННАЯ ЛЕКСИКА: «FREE TO PLAY», «ДОНАТ», «СОЦИАЛОЧКА» – И ВЕСЬ ТОТ ПОТОК КОШМАРНЫХ СЛОВ, КОТОРЫЕ ОБЫЧНО СЛЕДУЮТ ЗА ПЕРЕЧИСЛЕННЫМИ. END OF NATIONS ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ЗАТРАГИВАЕТ И ТО, И ДРУГОЕ, И ТРЕТЬЕ, НО ДЕЛАЕТ ЭТО ОЧЕНЬ ОСТОРОЖНО, КАК БЫ ОПАСАЯСЬ ОТПУГНУТЬ ЛЮДЕЙ. ЧТО ЭТО? ЭТО MMORTS, СОЗДАНИЕМ КОТОРОЙ ЗАНИМАЮТСЯ ЛЮДИ, ОТВЕТСТВЕННЫЕ ЗА МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ ИГРУ RIFT, А ТАКЖЕ РАЗРАБОТЧИКИ ОРИГИНАЛЬНОЙ COMMAND & CONQUER И DUNE 2: BATTLE FOR ARRAKIS. КОГДА ГЛАВНЫЙ ИДЕОЛОГ END OF NATIONS, ЧЕЛОВЕК ПО ИМЕНИ КРИС ЛЕНА (СРАЗУ ВСПОМИНАЮТСЯ ШУТКИ ПРО МИФИЧЕСКОГО СОТРУДНИКА ПО ИМЕНИ СЕРГЕЙ ИЛЬЯ, А МОЖЕТ БЫТЬ И ИЛЬЯ СЕРГЕЙ), ПЕРЕЧИСЛЯЕТ ЭТИ ЗАСЛУГИ, ОН ИЩЕТ ИНТЕРЕС В ГЛАЗАХ ДЕЛЕГАЦИИ РОССИЙСКОЙ ПРЕССЫ, СОСТОЯЩЕЙ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ЧЕЛОВЕК, – А ВИДИТ НЕПОДДЕЛЬНОЕ УДИВЛЕНИЕ.



Показ End of Nations проходил в Мюнхене – городе пива, сосисок и сувенирных магазинов со сделанными вручную деревянными настенными часами стоимостью чуть более тысячи евро, при том что персонал магазина прекрасно говорит по-русски и безошибочно этих самых «руссо туристо» распознает. Сама презентация проводилась в своего рода галерее, где на втором этаже висели картины с голыми женщинами, а на первом расставлены столы с компьютерами. Сигнал с одного из мониторов поступал также на проектор, который отбрасывал картинку на стенку слева – стоя именно у нее, Крис Лена на протяжении пяти минут перечислял прошлые заслуги своих сотрудников и рассказывал, что мы увидим сегодня. К сожалению, слот для российской прессы пришелся на конец дня, когда разработчикам надо было собирать вещи и улетать обратно в теплый Лас-Вегас, поэтому из трех запланированных задач выполнены были только две. Мы посмотрели два режима и более-менее ознакомились с игрой, но так и не увидели модификацию техники и не познали всех тонкостей планирования собственной армии.



Это немного странно, но в любой стране в End of Nations палитра одинаковая. Видимо, слишком часто бомбили ядерными боеголовками.

Поскольку каждому из участников тестирования были предложены уже готовые аккаунты, все самое скучное было оставлено за бортом – сразу после подключения к серверам на экране появлялась карта мира, разбитая на несколько секторов, и надо было выбрать одну из активных операций. Смысл в том, чтобы занять доминирующее положение, вытеснив силы противника и в конце концов разбить его в пух и прах. Ситуация осложняется тем, что «противник» здесь – это не один и не два игрока, как в каком-нибудь Warcraft 3, и «победа» – это не просто успешное завершение миссии. Только на одной карте могут сойтись двадцать шесть участников – а теперь представьте, что одновременно в каждой стране мира (на упомянутой интерактивной карте) двадцать шесть человек



ведут ожесточенную борьбу. Несложная математика – и вы получите цифры, которые внушают сами по себе. Но числовые показатели – это то, что производит первое впечатление, а потом оставляет в недоумении. Где тут подвох? Как это работает технически, к каким условностям пришлось прибегнуть разработчикам, наконец, как именно будет работать баланс – вот они, вопро-



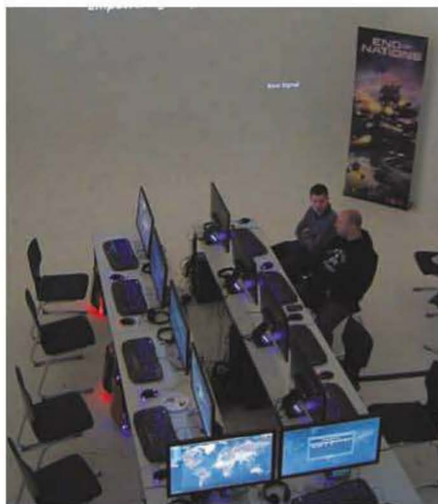
Детализация в End of Nations удивительная, но в то же время и бестолковая – в пылу сражения танки разглядывать не станешь.

сы, которые так хочется задать сразу, не дожидаясь интервью. Но Крис, будто предугадав настроение публики, продолжает рассказывать об особенностях End of Nations, плавно переходя к животрепещущим темам.

На самом деле далеко не в каждом уголке мира проводятся крупномасштабные операции – их вообще не очень много, но разработчики выставляют такие вещи на первый план по одной простой причине: чтобы заинтересовать как можно больше людей. Поэтому, кстати, End of Nations бесплатная. Крис комментирует это следующим образом: «Когда создаешь что-то настолько необычное, надо первым пойти на уступку. Надо предоставить возможность полноценно играть каждому, сделать так, чтобы бесплатная составляющая игры – ее основа – настолько полюбилась, настолько запала в душу, чтобы участники комьюнити сами захотели бы что-нибудь там купить. Пускай и немного – прайсы на те же юниты более чем демократичные – но ведь самих-то людей играет достаточно. И раз уж мы затронули денежный вопрос, то давайте не будем обходить стороной еще один важный момент. Все обновления, все карты, все юниты в игре будут абсолютно бесплатными. Некоторые нельзя будет открыть сразу – для этого понадобится виртуальная валюта. Можно схалтурить и купить эти «деньги», а можно заработать и самостоятельно, просто выполняя миссии».







Но вернемся к боевым действиям. Чтобы приступить к выполнению операции с участием нескольких десятков игроков, надо кликнуть на точку на карте – миссию в одной из стран – подождать какое-то время в лобби, после чего определиться с армией (об этом чуть позже). Нам пришлось играть с участниками закрытого тестирования, которые более-менее понимали что происходит на экране; к счастью, разработчики всегда были готовы ответить на интересующий вопрос и вообще как-то помочь. А вопросов было много, потому что поначалу никто из нас





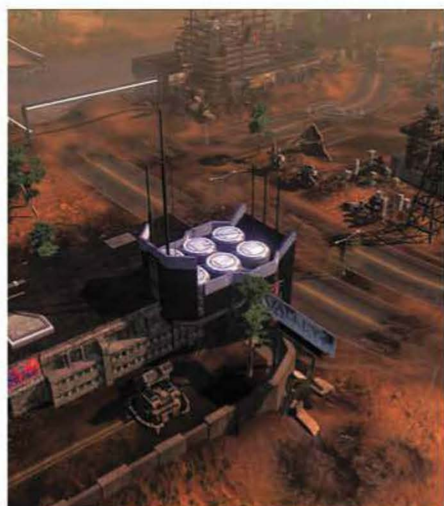
не понимал, как действовать. Представьте себе: десять отрядов из нескольких юнитов движутся с верхнего края карты вразнобой, попутно пытаясь захватить контрольные точки и увеличить приток ресурсов. Карты огромные, сложные: много объездов, тупиков, разрушенных мостов. Пока «наши» добираются до середины, с базы приходит призыв о помощи – дескать, враг у ворот, всем срочно вернуться обратно. И в тот же миг вражеская волна ударяет по крайнему левому отряду и по очереди выносит все остальные. Остановить наступление удалось только самому богатенькому стратегу, который не долго думая жахнул ядерной бомбой прямо в центр наступающих войск, тем самым разыграв тотальную аннигиляцию всего, что можно было выделить курсором мышки.

Самое забавное заключается в том, что если все ваши юниты попали под раздачу, то игра на этом не закончится – всегда можно заказать новых, а деньги и ресурсы будут капать из общих источников. Поэтому устранив одного неприятеля, игрок всего лишь временно преодолевает одну из преград. Довольно быстро мы поняли, что при таком раскладе перемещаться в гордом одиночестве не то что излишне самонадеянно и глупо – это все равно что кататься по площади осажденного города с флажками «убей меня». Кучковаться тоже смысла мало: если подставится под удар один, то вместе с ним помрут и остальные. Поэтому приходится двигаться параллельно друг другу, переговариваясь, разведывая территорию, чем-то жертвуя. Разумеется, для игры каждой команде просто жизненно необходим командир, т.е. человек, который будет охранять базу (или вместе со всеми идти в наступление) и отдавать приказы всем остальным. Который мог бы планировать операции от начала и до конца: кто в каком направлении движется, какие точки захватывает и удерживает, какую армию составляет, в какой момент сидит в засаде, а когда – прет напролом, чтобы добить противника. Без такой организации End of Nations сродни вялой игре в Counter-Strike в компьютерном клубе начала нулевых, где участникам просто нравилось убивать виртуальных человечков, а случайная победа считалась единственно возможной.

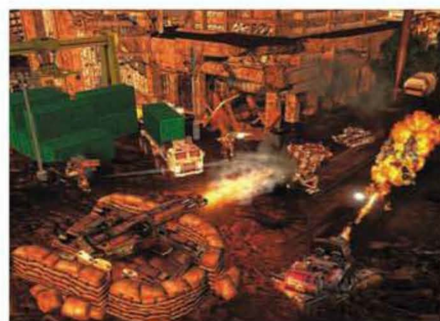
Когда американцы разнесли нашу команду в пух и прах, один из разработчиков попросил всех навести курсор на Корею и начать выполнение миссии в Сеуле. «Это бой один на один,

К теме юнитов: отведенного на демонстрацию часа игры не хватило на то, чтобы разобраться во всем полностью, но основную идею усвоить удалось. Изначально у каждого из участников есть что-то вроде тысячи очков – именно на них он покупает армию. Вернее, он составляет ее заранее, исходя из этого лимита. Перед началом операции можно три разных отряда сделать, и выбрать понравившийся – с уникальным набором пехоты, техники, умениями, героями (куда же без них) и специальным оружием. Но это еще не все: каждый юнит можно раскрашивать и модернизировать на свое усмотрение.















Собрать армию из тысячи танков нельзя: есть ограничение, из-за которого тяжелой техники может быть только одна-две единицы, а все остальное – пехота.

но по крайне интересным правилам. И вы, и ваш противник удерживаете базу. На вас волнами нападают враги. Победит тот, кто дольше продержится». Это прозвучало как-то слишком просто – на самом деле спустя минуту после начала миссии противники полезли изо всех щелей, и я просто не успевал закупать новые юниты. А ведь, чтобы грамотно отбиваться, надо было захватывать разные контрольные точки, защищать еще и их, и ко всему прочему успевать вызывать подкрепления наемников. В общем, продержался я недолго, но зато к концу миссии точно знал, как буду действовать в следующий раз.

Я использовал хитрость. Перед началом «раунда» дается около минуты на то, чтобы расставить войска, изучить локацию, добраться до важной контрольной точки. Половину армии я оставил на базе, а с оставшимся войском направился прямиком к противнику. Оказалось, что первые несколько волн база вполне в состоянии оборонять себя сама – с помощью ракетных установок, например. Но если усилить натиск, то можно прорвать оборону, уничтожить все установки и чувствовать себя прекрасно. Так я и сделал: напал на противника вместе с волной негодяев, разнес в пух и прах его защиту, отремонтировал специальным навыком свою технику и вернулся на базу ждать. Отражать атаки было несложно, а вот соседушка явно отчаялся – и в конце концов сдался. Не представляю, насколько читерской считается такая тактика, но мне она показалась действенной и оправданной.

Перед тем как осторожно намекнуть собравшимся на то, что пора покинуть помещение, Крис еще раз подчеркнул самое главное: игра будет полностью бесплатной, а весь дополнительный контент – это по сути своей украшательства, без которых вполне можно играть. После этого он поделился планами относительно релиза. Сейчас проходит закрытое тестирование, но уже совсем скоро начнется следующий этап подготовки игры к выходу, принять участие в котором сможет любой желающий. Таким образом, ориентировочно к осени в продажу поступит коллекционное издание (зачем?), а уже со следующего года игроки будут вправе рассчитывать на бесплатный контент. Все карты и юниты, которые появятся после релиза, будут абсолютно бесплатными. Бесплатно, бесплатно, бесплатно – вот и вся риторика Trion.

Другое дело, что я пока плохо понимаю, достаточно ли всего этого, чтобы заставить людей играть в визуально довольно пресную, и к тому же еще и достаточно сложную MMORTS, где один в поле – не воин ни разу. Одно дело – StarCraft 2, а другое – двадцать с лишним участников. Организация в End of Nations требует что-то вроде «хайв майнда», что одновременно и безумно интересно, и очень труднореализуемо. Но будем надеяться на лучшее – все-таки эти люди придумали RTS в том виде, в котором он просуществовал долгие годы. Вполне возможно, что именно они изменят жанр еще раз. **СИ**

Наталья
Одинцова



Платформа: Xbox 360, PC
Жанр: role-playing.PC-style
Зарубежный издатель: Capcom
Российский издатель: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Capcom
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
май 2012 года

Dragon's Dogma

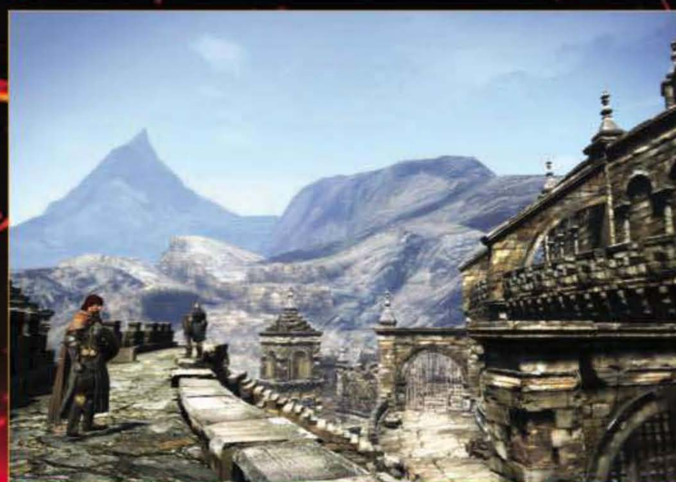
ТРЕХ ЧАСОВ В DRAGON'S DOGMA ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ НАПАСТЬ НА СЛЕД МИРОВОГО ЗАГОВОРА. ДРАКОНЫ ПО НЕИЗВЕСТНОЙ ПРИЧИНЕ ОХОТЯТСЯ НА ХРАБРЕЦОВ, ВЫРЫВАЮТ ИМ СЕРДЦА, А НЕСЧАСТНЫЕ ПОТОМ НЕ ГИБНУТ – НАПРОТИВ, ИМ НАЧИНАЮТ ПОВИНОВАТЬСЯ СОЛДАТЫ, КОТОРЫЕ ЛИШЕНЫ СИЛЫ ВОЛИ, НО ПРИ ЭТОМ ХОРОШО ДЕРУТСЯ ПО ПРИКАЗУ. ПОЧЕМУ ТАК ПРОИСХОДИТ, ВРОДЕ БЫ ЗНАЮТ МЕСТНЫЕ ЦЕРКОВНИКИ, НО СТАРАТЕЛЬНО ОТМАЛЧИВАЮТСЯ!





◀ В Dragon's Dogma можно сгенерировать бойца, похожего, например, на Леона из Resident Evil 4 – соответствующая прическа в генераторе персонажей уже предусмотрена. Сюрприз для поклонников Berserk – в игре есть доспехи Гатса и Гриффита (по версии фильма Berserk Golden Age Arc).

▶ Когда вы меняете внешний облик героя, это влияет не только на то, как он смотрится на экране. Крепко сбитые персонажи получают больший лимит по весу, который могут нести, у них выше выносливость. У крупных бойцов больше радиус поражения, когда они когонибудь атакуют, но в то же время по ним легче попасть. Даже размер груди учитывается – одаренные талантами дамы считаются более тяжелыми, и им легче, например, сбить неприятеля с ног, но труднее бегать, чем менее фигуристым воительницам.



▶ Чтобы создать в Dragon's Dogma фэнтезийный мир, авторы поездили по Европе, изучая средневековую архитектуру.



Персонажи не только карабкаются на монстров, но и объединяются с союзниками, чтобы выполнять еще более сложные акробатические трюки. Например, воин, развившись нужным умением, сможет подкинуть напарника в воздух, чтобы тот приземлился точнехонько на летящего грифона.

Хотя Dragon's Dogma разрабатывают в Японии, она совершенно не вписывается в тот образ jRPG, который сложился благодаря играм вроде Dragon Quest и Final Fantasy. Ее ближайшие родственники – основные выпуски The Elder Scrolls. Правда, когда на выставках начали показывать первые демо, в них были представлены только сражения. Как и в случае с Nier, по этим эпизодам складывалось впечатление, будто речь идет об экшне, и он явно не дотягивает по техничности до уровня Devil May Cry. И это при том, что команду возглавил Хидеаки Ицуно, отвечавший за DMC3 и 4! Но TGS 2011 и последующие презентации расставили все по своим местам. Dragon's Dogma по жанру – та же Skyrim, даже за весом поклажи персонажей следить нужно. Только герои здесь заметно благообразнее, а бои выглядят очень зрелищно. Желание преподнести потасовки так, чтобы приблизить происходящее к экшнам, роднит новинку с вышедшей недавно Kingdoms of Amalur: Reckoning.

Ицуно – большой поклонник «Властелина Колец» и всегда интересовался классическим «фэнтези». Ему повезло: когда в Capcom начали обсуждать, кто бы мог вести подобный проект, он как раз оказался свободен. «Дело не в том, что мне не терпелось сделать «песочницу». Скорее, мне хотелось создать игру, которая бы позволила полностью окунуться в фэнтезийную и одновременно правдоподобную реальность. В 80-е были популярны ролевые книги-игры, вроде серии Fighting Fantasy, – люди составляли себе по ним приключения и воображали те события, о которых читали. А ведь по сути это тоже были открытые миры». Для работы над новинкой собрали рекордно большую команду – в пять раз больше, чем, например, в случае с Devil May Cry 4. Иначе никак – по замыслу, псевдосредневековые края должны быть стать действительно обширными и поражать обилием деталей, а также предлагать богатый выбор всевозможных заданий, но при этом создателям требовалось уложиться в достаточно сжатые сроки. К апрельскому анонсу в 2011-м в Capcom чуть больше года трудились над игрой (не считая времени, которое ушло на оформление концепции и планирование), а релиз назначили на весну 2012-го.

На раннем этапе, когда разработчики сочиняли мифологию мира и писали сценарий, определиться с курсом им помог Макото Икехара, в свое время занимавшийся сериалом Breath of Fire – пусть и линейными, но тоже фэнтезийными RPG. Он же посоветовал, какие типажи предпочесть для многочисленных обитателей городов и сел. Западные образцы открытых миров в Capcom без внимания не оставили. «Не могу сказать, что на нас повлияла Skyrim, все-таки она вышла только в ноябре 2011-го, – уточняет Ицуно. – Зато у Oblivion мы действительно многое почерпнули. А еще лично меня вдохновлял пример старых Dungeons & Dragons от Capcom, beat'em up с ролевыми элементами».

От мультиплеера отказались с самого начала – как только сошлись на том, что сражения будут более экшн-ориентированными, чем в пресловутой Oblivion. «В экшнах выстраивание атак в цепочку зависит от тайминга, – говорит продюсер Хироюки Кобаяси. – Но если бы мы предусмотрели онлайновый режим, то нам пришлось

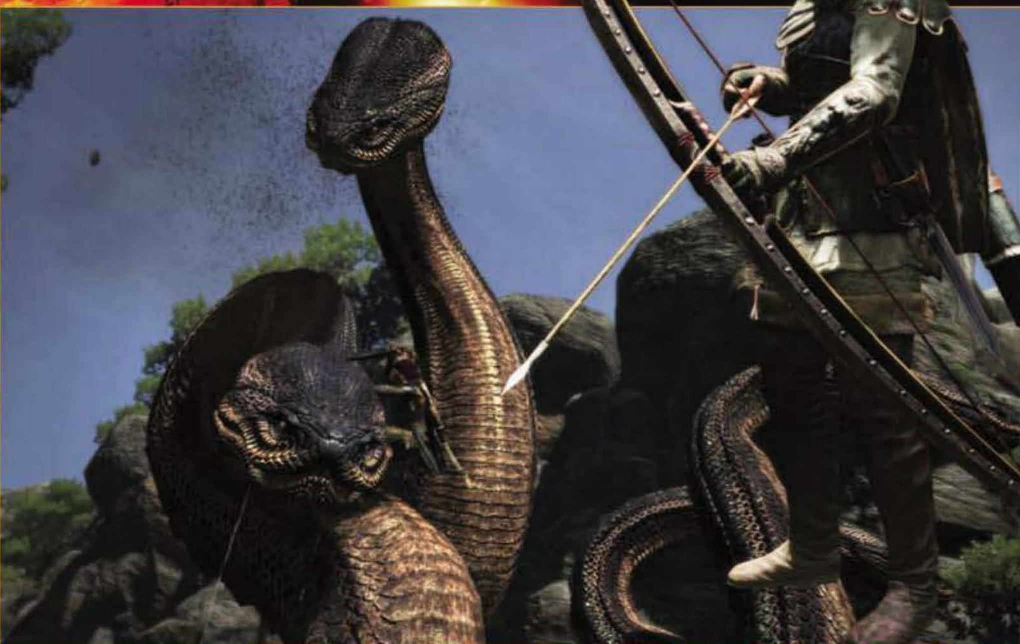
Хироюки Кобаяси, продюсер: «Мы много рассуждали о том, какую игру хотим в результате получить, и в ходе дискуссий осознали: сейчас у каждого – свое мнение насчет того, что характеризует «настоящую» RPG или «настоящий» экшн. На мой взгляд, сейчас в большинстве разработок есть элементы разных жанров, и поэтому в рамках существующих классификаций им становится все теснее. Как геймдизайнер, я лично больше не думаю об играх с точки зрения их верности жанру, я просто задаю себе вопрос: интересны ли они и весело ли проводить за ними время».

бы учитывать факторы вроде лага, возможно, ввести буфер для команд. И все схватки тогда смотрелись бы довольно неуклюже. Например, вы бы успевали заметить, что сейчас враг сделает какое-то быстрое движение, но вам было бы сложно тут же отреагировать на происходящее, заблокировав удар или увернувшись от него». Тем не менее, с другими пользователями можно взаимодействовать опосредованно.

Персонажа игрока сопровождает до трех бойцов-союзников, поведение которых контролирует AI (но им можно отдавать приказы вроде «ко мне» или «в атаку!»). Все они – не вполне люди, хотя внешне ничем от них не отличаются. По местной терминологии их называют пешками (Pawns). Одного спутника разрешают создать самостоятельно – он останется с героем навсегда, а остальных предлагается нанимать и увольнять по желанию. В Dragon's Dogma предостаточно готовых воинов, но если вы выйдете в онлайн, то вам предложат позаимствовать основных пешек других пользователей, которые находятся в оффлайне. Пока такой боец служит в вашем отряде, он не только накапливает в сражениях опыт, исчисляющийся очками, но и получает информацию о квестах и способах расправы с неприятелями. А значит, будет знать, где слабые места тех или иных монстров, когда встретится с ними уже под начальством своего создателя, – и драться станет эффективнее, и подсказки выкрикивать. Отправляя союзника назад на родину, вы можете передать вместе с ним записку или подарок – в знак благодарности автору. Предположительно, автор сможет использовать своего персонажа, даже когда он гостит у вас. Но всякий раз, проведя ночь в гостинице, такой герой будет просыпаться, уже обогатившись информацией, которую набрала его копия (подгрузка происходит автоматически). Чем-то это напоминает продвинутый вариант системы обмена сообщениями в Demon's Souls. По словам Ицуно, его



Речь персонажей стилизована, чтобы усилить впечатление, будто действие Dragon's Dogma разворачивается в условном средневековье.




Умение карабкаться пригодится персонажам не только в боях: в Capcom обещают, что с его помощью можно будет с ветерком прокатиться на каком-нибудь монстре. Пространства в Dragon's Dogma гигантские, бойцы быстро выдыхаются, если бегут, так что даже невольный транспорт окажется очень кстати.



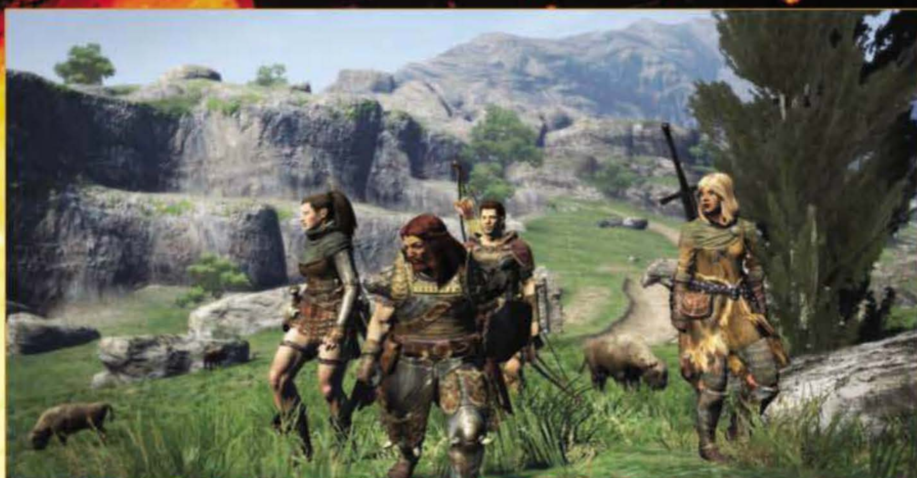


Если хочется, чтобы вашу пешку нанимали чаще, есть выход: синхронизировать Dragon's Dogma с твиттером и фейсбуком, сделать скриншот пешки и выложить его на всеобщее обозрение. Автоматически добавляется сообщение с информацией об имени, классе, уровне и навыках, но можно добавить и послание от себя, в духе: «Наймите ее наконец! Она знает, как разделаться с гидрой!».



Беседуя с пешкой за столом переговоров, настраиваешь ее AI. До таких тонкостей, как в случае с FF XII и гамбитами, дело не доходит, тут все проще.





◄ Иногда достаточно просто куда-нибудь зайти или, напротив, откуда-нибудь выйти, чтобы тут же получить квест. В большинстве случаев его не придется выполнять сразу же: можно будет заняться тем, что интересней всего. Или выполнять несколько поручений параллельно: условно говоря, спешить на выручку девице и охотиться на зверье. Некоторые квесты, по словам разработчиков, взаимосвязаны: выполняешь одни – продвигаешься в других.

▲ Изначально персонажу доступны три профессии (по местному, vocations) – mage, fighter и чем-то напоминающий вора strider. Потом открываются еще шесть, причем между ними разрешат переключаться по желанию. Впрочем, от смены рода деятельности новые навыки автоматически не появятся – их придется приобретать в обмен на особые очки. Зато можно будет экипировать те предметы, которыми раньше класс не давал воспользоваться. Также удастся поменять специализацию основной пешки.

надоумил опыт с сетевыми форумами. Когда-то он просто читал их, но не писал сообщения. А потом сам оставил послание. И тут же обнаружил, что гораздо чаще проверяет форум, чем обычно, потому что ему не терпится увидеть ответ. «Я задумался, как воспроизвести это ощущение в видеоигре. Если бы я мог так сделать, то желание людей каждый день обращаться к ней возросло бы на порядок». Так ему и пришла в голову идея с одалживанием пешек.

Когда в редакцию приехал свежий превью-билд Dragon's Dogma, я решила, что прохождение начну непременно за мага, чтобы посмотреть, насколько меняются сражения, если участвовать в них не мечником (на презентациях обычно предлагают управлять именно мастером клинка). В первой же схватке с более-менее серьезным противником, Гидрой, выяснилось, что разить неприятеля огнем на редкость удобно. Монстр покрыт толстой чешуей, которая отлично защищает его и от ударов мечом, и от огненных сгустков, но стоит навестись на его головы, и полоска жизни врага тут же начинает таять от каждого файрболла. Та же битва разворачивается совсем по-другому, если командовать персонажем со специализацией strider. Он может с кинжалом наперевес полезть на чудовище, воспроизводя сцену из Shadow of Colossus. Именно этот класс отличается особой подвижностью: такому бойцу удастся вскарабкаться высоко на шею монстру и рубануть по ней там, где она уже не защищена чешуей. А вот маги и воины настолько далеко не залезут. Для мечников схватка оказывается наиболее сложной. Возможный вариант действий – караулить момент, когда монстр атакует, тараня все на своем пути одной из голов (и опускает ее близко к земле, подставляясь под удар). Другая опция – кинуть в одну из пастей бочку с воспламеняющейся смесью, а потом вскарабкаться на гидру и ткнуть в нее мечом (эффект будет как от сработавшего детонатора). Все перечисленное умеют проделывать и помощники-пешки: по мере того, как длится битва, они открывают для себя все новые хитрости. Многообразие вариантов расправы впечатляет, причем нельзя сказать, что у какого-то класса есть явное преимущество над остальными. Да, мой маг не особо напрягся в противостоянии с гидрой, но тут же чуть было не погиб, встретившись с обычными волками. Они напали целой стаей и оказались чересчур прыткими для большинства заклинаний: добегали и надкусывали героя раньше, чем он успевал скастовать что-то мало-мальски сложное (мана на ворожбу не тратится, только время). Выручи-

Хидеаки Ицуно, режиссер: «До сих пор Capcom не делала игр, которые бы использовали настолько сложный генератор персонажей, на него мы потратили немало сил и времени. Нам требовалась система, которая бы давала пользователю вылепить героя по своему вкусу, экипировать его всем, что только найдется, и чтобы персонаж при этом нормально смотрелся в видеосценках. Например, по росту между героями может быть разница до 70 сантиметров. И при таких перепадах было не так-то просто настроить камеру для сценок с диалогами персонажей. Еще было довольно сложно обеспечить нормальное воспроизведение мимики рта с учетом того, насколько разными могут быть лица. А еще – сделать движения моделей характерными. Чтобы старики двигались как старики, женщины – как женщины и т.д.»





Забавно, но в большинстве случаев именно мои пешки первыми замечали гоблинов и прочих тварей – мне иногда не сразу удавалось отыскать их даже после воплей о том, что враги неподалеку.



В Японии Dragon's Dogma выйдет вместе с демо Resident Evil 6, некоторые магазины также предложат специальные бонусные DLC, вроде набора стартового оружия. Оружие в игре стоит приличных денег и, скажем, бесплатный железный меч второго уровня – это отличное подспорье на первых порах. Иначе придется несколько часов ходить с ржавой железякой.



ла пешка-мечница: она приспособилась перехватывать серых хищников на подлете к колдуну, а также прижимать их к земле, чтобы было время прицельно по ним палить. Всем этим навыкам ее пришлось сперва обучить (умения приобретаются в обмен на «очки профессий» и экипируются), но пользоваться ими она стала без дополнительных понуканий, пытаясь адаптироваться под мой стиль игры. Если не понравится, что союзник осторожничает или, напротив, чересчур рискует, можно убедить его использовать новую тактику, побеседовав за специальным столом переговоров. «Мы постарались отобразить весь процесс так, чтобы вы воспитывали AI, а не просто программировали его», – замечает Ицуно.

Пешки оказываются отличными спутниками и в тех случаях, когда отряду не нужно немедленно с кем-нибудь расправиться. Получаю очередной квест: разыскать на побережье предмет, который заказчик уронил, спешно удирая от дракона. Доходим до пристани, и тут же мечница неожиданно говорит: как, мол, думаешь, найдем? Столько же песка вокруг, все равно что иголку в стоге сена ищем. Поплутали мы по пляжу, и моих спутников неожиданно осенило: судя по рассказу персонажа, он находился не рядом с водой, а где-то поблизости, но при этом хорошо видел дракона. И они начинают подсказывать лидеру (то есть мне), что нужно сходить и проверить крыши. А ведь речь не о каком-нибудь важном этапе в сюжетном кампании – просто случайное поручение. В другой RPG союзники молчали бы как истуканы, но тут постоянно делятся наблюдениями в тему – настолько правдоподобно, что иногда так и подмывает что-нибудь сказать в ответ. Еще пример: отряд заходит в дом, где раньше по сюжету жил персонаж игрока. Мечница тихо замечает: «Так это твой дом…». Вроде бы мелочь, но сразу перестаешь воспринимать спутников просто как боевых юнитов.

Поручения в самом начале сыплются с завидной частотой: если этот темп сохранится на продолжении всей кампании, будет просто замечательно. Пока не очень понятно, как обстоят дела со сложными моральными дилеммами (пока мой герой успел только загреметь в кутузку за избиение мирных граждан), но в Capcom обещают, что и с этим все окажется хорошо.

Dragon's Dogma производит впечатление игры очень старорежимной. Например, в большинстве подземелий довольно темно. Чтобы не нарваться на засаду из крыс или летучих мышей (или кого посерьезнее), нужно вооружиться фонариком. Фонарик со временем тускнеет и его приходится заново заправлять маслом. Склянки с маслом можно купить в магазине. А можно – затариться пустыми и потом наполнить их из оставленной кем-то бочки. Вместе с тем здесь действительно потрясающая свобода действий и поразительно живой мир. Фэнтезийных RPG, предлагающих составить собственное приключение, не так уж много, и здорово, что появляются альтернативы творениям Bioware и Bethesda – так каждый сумеет отыскать себе именно то, что ему по вкусу. **СИ**

На Dragon's Dogma в компании возлагают большие надежды: если новинка окажется успешной, это поможет изменить бытующее в Японии мнение, будто игры с открытым миром делать невыгодно. «Среди моих коллег очень много тех, кто хотел бы ими заниматься, – говорит Хидеаки Ицуно. – Но поскольку разрабатывать их – дело дорогостоящее, а западные релизы такого рода на нашем рынке успехов не добиваются, у нас им зеленый свет и не дают. Однако спросите японских геймдизайнеров, какие игры они бы хотели делать, и я думаю, очень многое из того, что вы услышите, будет напоминать по концепции открытый мир».

Андрей
Окушко


В битвах дозволены всяческие ухищрения – вроде отравленных стрел или примитивных гранат. Только помните: сильнее ранит граната, сделанная опытным алхимиком. Неплохой повод записаться в число таковых.

▼ Победили в бою? Дальше все по-честному, с трупа снимете только то, что у бедняги было. Даже не надейтесь отобрать у бойца с копьем лук и наоборот.



Age of Decadence

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

ДОЛГОСТРОИ В ИНДУСТРИИ ДЕЛО НЕРЕДКОЕ, НО У AGE OF DECADENCE, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ЕСТЬ ОПРАВДАНИЕ. ТЕХ, КТО ДЕЛАЕТ НОВУЮ RPG, ЛЕГКО ПЕРЕСЧИТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ ОДНОЙ РУКИ. И ОНИ ПРИ ЭТОМ НИКУДА НЕ ТОРОПЯТСЯ, ВЗЯВ НА ВООРУЖЕНИЕ ПРИНЦИП «КОГДА БУДЕТ ГОТОВО». ОСТАЛАСЬ МЕЛОЧЬ – ДОЖИТЬ ДО РЕЛИЗА...

Платформа: Windows. Linux **Жанр:** role-playing.PC-style **Зарубежный издатель:** Iron Tower Studio
Российский издатель: не объявлен **Разработчик:** Iron Tower Studio **Страна происхождения:** Канада **Мультиплеер:** отсутствует

Разработке игры в марте 2012-го исполнилось восемь лет, и за это время она прошла долгий путь. Первые скриншоты и близко не напоминают себя сегодняшних, а первый движок и вовсе был самопальным и двухмерным. Нынче же за картинку отвечает старичок Torque 3D, засветившийся еще в Tribes 2 одиннадцатилетней давности. Правда, Iron Tower Studio выжимает из него все возможное, но вы же понимаете, что в наши дни это невозможное смотрится устаревшим.

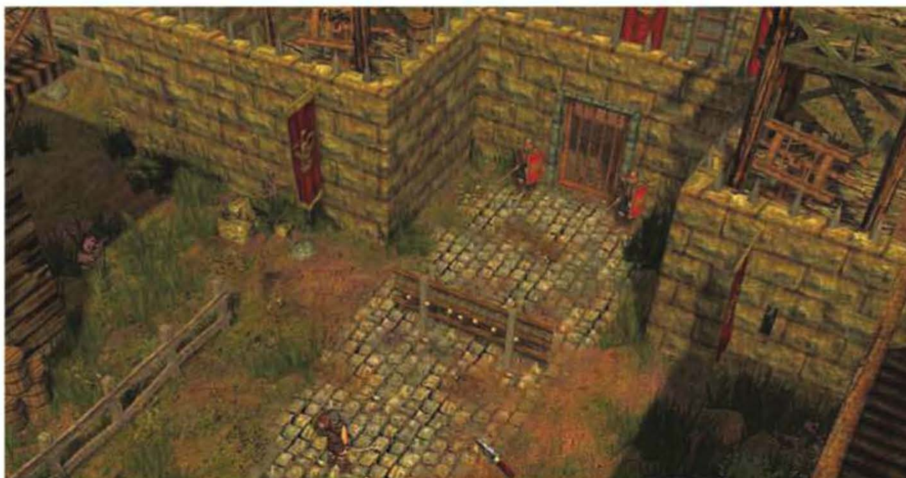
Впрочем, создатели и не ориентируются на аудиторию, для которой главное красивая картинка и спецэффекты. RPG с блестящими внешними данными в наши дни и так пруд пруди, а вот тех, что на самом деле заслуживают определения «ролевая игра», а не «слэшер с ролевыми элементами», в разы меньше. Индустрия идет по дорожке упрощения, безжалостно отбрасывая все «лишнее» (читай – приносящее меньше прибыли). А постаревшие «хардкорщики» с ностальгией вспоминают времена Fallout 2 или Arcanum, сурово грозя клюками юнцам, посмевшим упомянуть в их присутствии какую-нибудь Dragon Age 2.

Iron Tower Studio новомодные тенденции не пугают, она уверенно движется по выбранной дорожке, став в немногочисленные ряды компаний, делающих «настоящий олдскул». То есть проект, где слово «выбор» ставится во главу угла. Именно то, как действует персонаж, в мире Age of Decadence определит практически все. Причем выбор мы будем делать ежеминутно, а порой даже ежесекундно, и вариантов здесь тьма-тьмущая.

Поясню это на примере. Допустим, гильдия убийц отправит вас прикончить мэра города, задумавшего уничтожить ассасинов на подконтрольной ему территории. Цель поставлена, но как ее достичь? Брутальный боец достанет верный топор и прорубится через толпу стражей. Торговец-дипломат подкупит охранников и наймет помощников, вместе с которыми одолеть оставшегося в одиночестве градоначальника не составит труда. Искусный актер оглушит и разденет первого встречного аристократа, а потом, притворившись благородным доном, спокойно пройдет внутрь особняка, раскланиваясь с дворянами и одним мановением бровей отшивая гвардейцев. Наконец, прекрасная леди очарует охрану и секретаря, а потом, удостоившись аудиенции у жертвы, наградит ту отравленным поцелуем.

> ЗДЕСЬ НЕ БУДЕТ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ, РОМАНТИЧЕСКИХ ИСТОРИЙ, ГЕНЕРИРУЕМЫХ КВЕСТОВ И ЭЛЬФОВ С ГНОМАМИ.

Чувствуете, какие открываются возможности? Каждый квест (а простеньких «почтовых» миссий в Age of Decadence не планируется) решаем как минимум тремя-четырьмя способами. Но и это еще не все, по ходу дела можно переиграть ситуацию. Представьте, что вы уже в кабинете мэра, тот умоляет не убивать его и обещает золотые горы. А почему бы не согласиться? И, сменив сторону, на корню извести логово своих бывших товарищей. Тут, конечно, есть «но» – никто не гарантирует, что NPC окажется честен и выплатит обещанную награду. Впрочем, нам же никто не мешает, пообещав политику спасение, взять с ассасинов дополнительную сумму за выполнение заказа и вернуться. К тому же, смерть отдельного NPC (или целой группы таковых) не помешает выполнить главный квест – информация тоже добывается разными способами.



▲ Девяносто с хвостиком процентов населения мира – люди. Но кое-где сохранились и иные формы жизни, «боевые роботы», например.

ДРАТЬСЯ ХОЧЕШЬ – ТАК ДЕРИСЬ!

По карте мы перемещаемся в реальном времени, но сражения в Age of Decadence пошаговые, прямо как в Fallout 2 (разве что поле делят на квадраты, а не на гексы). И чаще побеждает тот, кто разумнее тратит очки действий. Девать их есть куда – на рядовые удары и обезоруживание, на специальные атаки вроде вихря или искусное маневрирование. Только магии здесь нет, вместо нее – те самые древние артефакты. Нейростимуляторы, например, поднимающие характеристики персонажа на пару ходов.

Вселенная, к слову, получилась необычной. Эдакая альтернативная постапокалиптическая Земля, где некогда существовала великая империя, один в один напоминающая Римскую (разве что далеко продвинувшаяся в области технологий). Однако виртуальная страна, контролирующая треть ойкумены, рухнула после того, как сверхъестественные силы схлестнулись в битве над планетой. И теперь на обломках империи еле-еле теплится жизнь. Фракции дерутся за власть, жители строят деревушки на развалинах мегаполисов, а ученые отправляют экспедиции «сталкеров» в древние храмы и города в поисках артефактов.

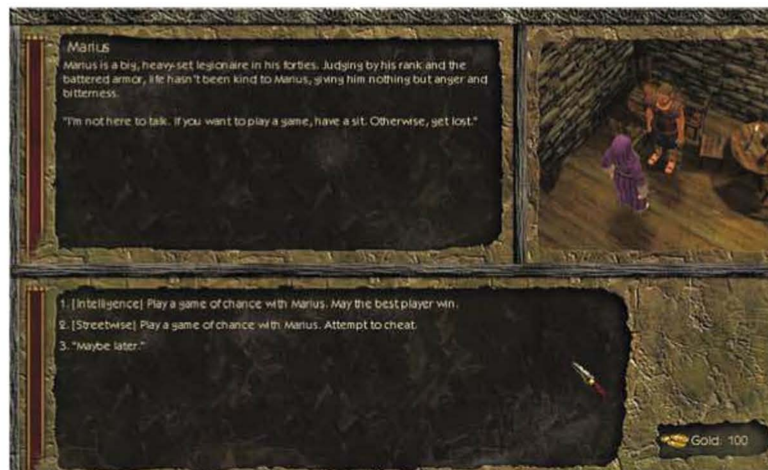
Тут-то и появляется герой, который поначалу просто пытается понять, отчего же все так плохо, а затем собирается… Кто сказал: «Изменить мир к лучшему?» Вовсе не обязательно. Из семи концовок отнюдь не все «счастливые», по крайней мере, для большинства населения. Зато в конце (как в лучших образцах жанра) нам расскажут, что стало с ключевыми фигурами, гильдиями, городами. Тем интереснее будет пойти по альтернативной дорожке и узнать, «а что было бы, если?».

Занятно, что достичь некоторых из них можно, вовсе не сражаясь. Да, придется забросить боевые навыки и постоянно развивать мирные умения, но в принципе-то в RPG нас таким балуют редко. Впрочем, любой вариант развития персонажа потребует грамотного распределения очков характеристик и навыков. Тем более что поднять параметры в ходе прохождения практически невозможно, да и пункты умений на дороге не валяются. Ведь Iron Tower Studio отказалась от полоски опыта, очки для развития персонажа мы получим за победы в битвах и выполнение квестов. Зато не придется ждать виртуального рубежа, чтобы повысить «владение мечом» или «выживание на улицах» на единичку. Сдали миссию – чуть-чуть прокачались и получше подготовились к следующей.

И это – не единственное проявление оригинальности мышления создателей. Взять, например, диалоги. В тех, что нам довелось увидеть, частенько проскакивали бранные слова а ля «shit» или «fuck». Да, политкорректности в Age of Decadence не будет, как и многого другого: случайных встреч, романтических историй, генерируемых квестов, эльфов с гномами, колесиков с выбором реплик, постоянных напарников главного героя, лечения во время боя и прочих привычных в наши дни вещей. Вот и возникает вопрос, а примут ли такую игру геймеры? Нет, о «старых фанатах» речь не идет, их не отпугнет даже запредельная для indie-RPG цена в 50 долларов за коробочную версию. Но среди всех прочих так ли уж много найдется тех, кто согласится мириться с мнимыми и действительными недостатками ради возможности сыграть роль? Хотя, если бы Iron Tower Studio волновали коммерческий успех и всенародная любовь, это была бы совсем другая игра… **СИ**



Суммарное число слов в диалогах приближается к миллиону. А значит, локализации ждать не стоит. Разве что в фанатском исполнении и года через три после релиза.



Иногда во время разговора нам позволят обокрасть NPC или даже ударить его, не говоря уже о банальных взятках или запугивании. Что еще раз доказывает важность общения в Age of Decadence.

▼ Классная штука – трезубец. Неслабо бьет, да еще и врагов назад отбрасывает. Так и одному с тремя справится нетрудно.

С КЕМ РАБОТАТЬ МНЕ ТОГДА?

Желающих с радостью примет в свои ряды одна из многочисленных организаций. Скажем, местная гильдия убийц (выросшая из бывшей преторианской гвардии!) или благородный дом, озабоченный захватом мира. Это иногда дает доступ к уникальным возможностям – вплоть до превращения в пророка новой религии. Но помните: фракции свято блюдут свои интересы и жестоко наказывают не только противников, но и простых «нарушителей законов». Промышляющий кражами на «чужой» территории вор скоро очутится в сточной канаве с перерезанным горлом. Если не отобьется от доброхотов, конечно.



Андрей
Окушко



Elemental: Fallen Enchantress

ТУЧА ПАТЧЕЙ К ELEMENTAL: WAR OF MAGIC ТАК И НЕ ПРЕВРАТИЛА ИГРУ В ШЕДЕВР, ОСТАВИВ ЕЕ НА УРОВНЕ ПОТЕНЦИАЛЬНОГО ХИТА. ЗАМУЧАВШИСЬ С ПРАВКОЙ БАГОВ И БАЛАНСА, STARDOCK ОСТАВИЛА ПОПЫТКИ ЧТО-ТО ИЗМЕНИТЬ И АНОНСИРОВАЛА АДДОН. ЗАОДНО ПООЩРИВ ПОКЛОННИКОВ: ОБЛАДАТЕЛЯМ ОРИГИНАЛА ДОПОЛНЕНИЕ ДОСТАНЕТСЯ БЕСПЛАТНО.

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.turn-based.fantasy **Зарубежный издатель:** Stardock Entertainment **Российский издатель:** не объявлен
Разработчик: Stardock Entertainment **Страна происхождения:** США **Мультиплеер:** отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
2012 год





Иногда после побед или раскопок нам достаются артефакты. Например, флейта, замораживающая врагов на ход, или статуэтка, призывающая в армию голема.



Создавая персонажа, не берите бесполезные перки, особенно тот, что дает 150 золотых на старте. За десяток ходов любая страна заработает больше!



«Хаос» – самое забавное заклинание. Никогда не знаешь, отравит оно противника или вылечит, ослепит или увеличит ему урон.

Брэд Уорделл, руководитель Stardock, недавно пообещал, что Fallen Enchantress станет тем, чем должна была быть War of Magic. То есть идеальной смесью глобальной стратегии в стиле Civilization и ролевой игры, напоминающей о временах Master of Magic. Но теперь к разработке подключили не только сотрудников студии, но и создателей Fall from Heaven, блестящей модификации к Civilization IV с невероятным разнообразием рас и стилей прохождения. Однако довольно англоязычных названий, перейдем к делу. А точнее, к рассказу о бета-версии проекта.

Корить ее за нестабильность не будем, текущий номер всего лишь 0.77, и до финального релиза от вылетов обещают избавиться. А вот за AI пожурим. Правда, на стратегической карте тот со своей ролью справляется неплохо, старательно расширяя свою империю, своевременно производя улучшенные версии юнитов, регулярно отправляя героев с войсками на поиски приключений, артефактов и заклинаний. Разве что ударной магией ему стоило бы пользоваться чаще, не дело ведь, когда по территории враждебной страны спокойно разгуливают мои армии.

А вот в тактике искусственный интеллект все еще неспособен противостоять геймеру на равных. К счастью, времена, когда «читерские» лучники решали исход сражений, уже в прошлом. Противники уже не будут спокойно смотреть, как их превращают в подушечку для булавок прилетевшие откуда-то стрелы. Они обязательно рванут вперед, мечтая порвать нас на клочки. Одна беда – стоит поставить перед строем бойцов дальнего боя главного героя, и вся эта мчащаяся орда быстренько сменит приоритеты, занявшись нашим правителем-предводителем. Вывод – на данный момент лучшей тактикой является максимально быстрое развитие парытройки персонажей, в помощь которым придаются другие войска. Благо AI редко обращает внимание на ополченцев, легонько покусывающих его копейщиков с мечниками со спины.

В Stardock, впрочем, прекрасно осознают, что в боях компьютер ведет себя неидеально. На исправление этого и потратят ближайшие месяцы, так как почти все остальное уже сделано. Даже сами сражения подверглись изменениям: устаревшая схема, по которой сначала

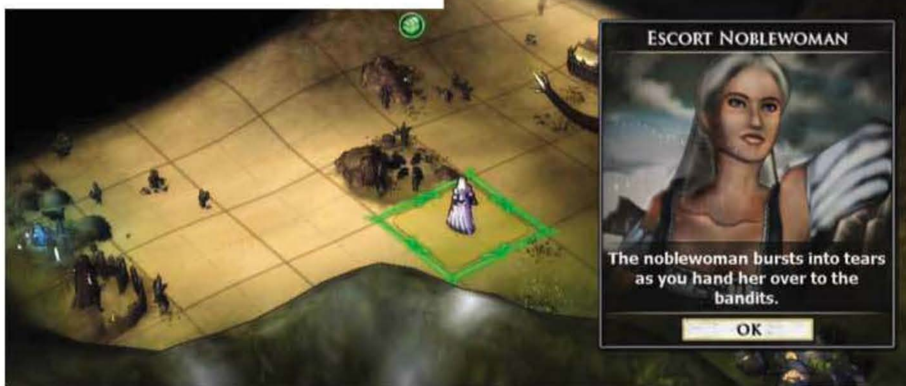


Совсем неподалеку от столицы может поселиться дракон. Обходите его логово, особенно поначалу: король-то у нас почти бессмертный, но воскрешение отнимет немало времени и маны.

▼ Думаете, толпа решает? Ничего подобного! Хорошо оснащенный и правильно развитый герой скоро раскидает этих недоучек. Особенно если действовать умело.



Квесты часто дают несколько вариантов решения. Например, сопровождаемую дочь дворянина можно передать папаше на руки, а можно – отдать разбойникам. За двойное вознаграждение, между прочим.



ходили все нападающие, а потом все защитники (что давало неслабое преимущество атакующим), канула в небытие. В Fallen Enchantress порядок хода зависит от инициативы и появилась (наконец-то!) шкала, показывающая очередность действий, как в «Героях» и им подобных играх. Неоригинально? Черт с ним, зато логично, а именно логичности битвам в War of Magic катастрофически недоставало.

И не думайте, что сражаться придется только с другими королями. Наш главный враг – агрессивная фауна. То и дело вокруг границ страны и даже в ее пределах появляются всяческие монстры. И не все из них так уж безобидны, как стая волков или одинокий медведь – порой из ниоткуда возникают целые банды троллей или мародеров. Поневоле учишься держать в ключевых центрах целые армии, чтобы отбиваться от постоянных налетов. А то ведь придут, надругаются над мирными жителями, спалят все – и хана с таким трудом развитому торговому центру.

В самих городах мало что поменялось – они по-прежнему разрастаются непосредственно на глобальной карте, занимая все больше места. А заодно становясь уязвимее, ведь врагам, чтобы атаковать поселение, достаточно напасть на любую его клетку. Отметим еще один интересный факт – некоторые здания появляются только в том случае, если вы выберете их при… повышении уровня! Представьте себе, и столица, и колонии постепенно «прокачиваются». И знайте, не все постройки одинаково ценны, о чем намекают надписи «common», «uncommon» и «rare», будто перекочевавшие из коллекционных карточных игр.

Эти же словечки вы встретите и при возне с героями. Те больше не получают прибавок к характеристикам с уровнями, ограничившись перками, набор коих не в последнюю очередь зависит от выбранной специализации. Мастер критических ударов обзаведется совсем не теми же навыками, что классический «танк». Кем быть? Большой вопрос – лично я попробовал убийцу и мага, и так и не определился, что лучше. С одной стороны, постоянные уклонения и убийства одним ударом – это классно. Забавно наблюдать, как герой вертится в толпе неприятелей, лишь изредка попадающих по нему. С другой, лишь волшебник получит доступ к самым мощным заклятиям и будет закидывать ими всех направо и налево. Если бы еще огненный шар готовился не два хода, а один…

ПОНЕВОЛЕ ДЕРЖИШЬ В КЛЮЧЕВЫХ ЦЕНТРАХ ЦЕЛЫЕ АРМИИ, ЧТОБЫ ОТБИВАТЬСЯ ОТ ПОСТОЯННЫХ НАЛЕТОВ АГРЕССИВНЫХ МОНСТРОВ.

Никуда не делись и терраформирующие заклинания, но искать лучшие образцы придется долгонько. Знаменитый вулкан, в мгновение ока рушащий город, выдают за сложнейший квест. К которому нас еще и допустят не сразу: чтобы получить право заглядывать на карте в домики с «вкуснейшими» заданиями, надо исследовать немало технологий. Похожая ситуация складывается и с наймом генералов-помощников: слабаки доступны практически сразу, зато мощные соратники абы к кому на службу не пойдут. Хотя терпение и труд все перетрут – в умелых руках и юнцы рано или поздно станут ветеранами.

На сегодняшний день дополнение выглядит как минимум не хуже оригинала, но это не значит, что Stardock должна остановиться на достигнутом. Она просто обязана разобраться с ворохом багов и подтянуть искусственный интеллект до надлежащего уровня. Мы-то с вами помним, как AI задавал геймерам жару в сериале Galactic Civilizations, где максимальную сложность перед стартом рисковали выбрать буквально единицы. Неужели создатели не повторят своего успеха в Elemental: Fallen Enchantress? **СИ**

ВСТАТЬ В СТРОЙ!

Как и раньше, нам дозволено создавать юнитов. Берем человека, вручаем ему дубину и доспех, наделяем полезными и не очень перками – вуаля, новый тип солдата готов. Поразмыслив, нетрудно создать специалистов для каждого дела. Выдайте парням «стену щитов» – и им будет проще защищаться в бою. Наделите их умением «быстрый», и они станут носиться по карте как угорелые. А хотите, запишите всех в новобранцы с минусами к точности и инициативе. Зачем? Чтобы сократить время постройки. Если срочно нужен разведчик, такой антиперк явно окажется в тему. Сомнения вызывает лишь возможность улучшать отряды – это удлиняет время производства, да и сами апгрейды дороговаты. Но баланс-то не окончательный, надеюсь, это изменят.



PREVIEW

War of the Roses

Андрей Окушко



КОГДА У СОТРУДНИКОВ FATSHARK СПРАШИВАЮТ, ПОЧЕМУ ОНИ ОБРАТИЛИСЬ К ИСТОРИЧЕСКОЙ ТЕМАТИКЕ, ТЕ ОТВЕЧАЮТ: «ТАКИХ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ ЭКШЕНОВ ДЛЯ PC ПОЧТИ НЕТ, ВОТ МЫ И ЗАПОЛНИМ НИШУ». И В САМОМ-ТО ДЕЛЕ, КТО В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ УСПЕШНО ВТОРГСЯ НА ЭТУ ТЕРРИТОРИЮ? ОДИН ЛИШЬ СЕРИАЛ MOUNT & BLADE. МАЛОВАТО БУДЕТ!

Платформа: Windows **Жанр:** role-playing.MMO.historic **Зарубежный издатель:** Paradox Interactive **Российский издатель:** не объявлен **Разработчик:** Fatshark **Страна происхождения:** Швеция **Мультиплеер:** десятки человек

ДАТА ВЫХОДА вторая половина 2012 года

▲ Детализация пока впечатляет. Если такой она будет и в самой игре, медаль «за графические технологии» мы вручим без колебаний.



Поначалу все, конечно, ринутся в рыцари. Но рано или поздно выяснят, что бронированный «танк» – не единственный и не обязательно самый сильный класс.

До появления дополнения Mount & Blade: Warband никто и не подозревал, что реалистичные средневековые баталии на экране настолько интересны. Что азарт боя, в горячке которого гоняешься за одинокими разбегающимися ополченцами или расстреливаешь из лука бегущую к стенам замка пехоту, заставит геймеров организовать десятки серверов. И рубиться, рубиться, рубиться. Стало ясно: Talewrolds открыла золотую жилу, теперь подражатели повалят косяками. Первой рыбкой оказалась украинская «Огнем и мечом», благоразумно взявшая себе приставку «Mount & Blade», дальше ее примеру последовали другие. Но вот War of the Roses решила не примазываться к громкому имени. Видимо, в Fatshark трудятся очень гордые парни.

Впрочем, их характер нас интересует в последнюю очередь. Главное – игра, а достоинства и недостатки шведов и так найдется кому обсудить после релиза. Игра же на первый взгляд как минимум хороша, и не только внутренне, но и внешне. Почему мы вообще завели разговор о красотах? Да потому, что Mount & Blade (даже после аддона) за корявую графику не хаял только ленивый. Как ни старались создатели, выходило в лучшем случае на уровне пятилетней давности. И не раз от поклонников слышалось: «Вот нам бы то же самое, только покрасивее». Радуйтесь, будет вам покрасивее. Не раньше, чем через полгода, но будет. На максимальных настройках у встреченного в чистом поле рыцаря вы легко разглядите мельчайшие морщинки на лице. Если, конечно, уговорите его снять шлем и не убивать вас, пока вы занимаетесь столь неподобающим воину делом.

НА МАКСИМАЛЬНЫХ НАСТРОЙКАХ У ВСТРЕЧЕННОГО В ЧИСТОМ ПОЛЕ РЫЦАРЯ ВЫ ЛЕГКО РАЗГЛЯДИТЕ МЕЛЬЧАЙШИЕ МОРЩИНКИ НА ЛИЦЕ.

Ведь War of the Roses все же игра про войну. И не какую-нибудь там абстрактную, а реальную – Войну Алой и Белой розы, целых тридцать лет бушевавшую в Англии второй половины XV века. Целые дворянские семейства после этого конфликта исчезли с исторической сцены, десятки городов и деревень превратились в развалины, а сам Туманный Альбион надолго выбыл из большой европейской политики. В самом центре этого конфликта нам и предстоит оказаться. Хотя задумываться о причинах и следствиях бойни времени не будет: проект-то мультиплеерный, а значит, сюжет отойдет на второй план. На первом же – нескончаемые сражения, в горниле которых парни в простоватых одежонках потихоньку превращаются в настоящие машины убийства с громким именем «рыцари».

Стоп-стоп-стоп! Кто сказал, что становиться рыцарем обязательно? Ни в коем случае не слушайте его! В жанре уже стало нормой разнообразие, вот и в War of the Roses вы можете вступить в ряды благородных сэров, записаться в легкую кавалерию, превратиться в мечника или лучника. Само собой, все «классы» по-своему хороши. Одной кавалерией не справишься с засевшими на холме копейщиками, коим помога-



Рискнем предположить, что поделят соперников на «красную» и «синюю» команды. Что привычно для многих мультиплеерных экшенов.



▼ Щиты спасают от стрел, и в данной ситуации «синему» вряд ли повезет.

ют арбалетчики. Но и пехота, как ни старайся, конницу не догонит. Придется искать баланс, применять «сборную солянку» и помогать сотоварищам.

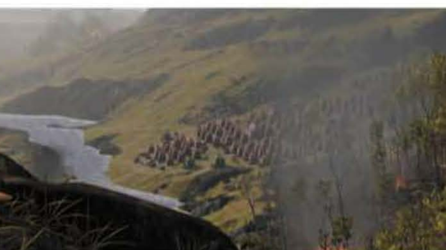
При этом на разных картах (они продолжат появляться и после релиза) ценность тех или иных родов войск неодинакова. Густой лес – плохое место для всадников и лучников, зато «царица полей» чувствует себя там как дома. Рыцарям подавай чисто поле, где они развернутся по-настоящему и стопчут любого, оказавшегося на пути. Ну а последователям Робин Гуда больше всего нравится стоять на замковых стенах – вот уж откуда можно безнаказанно поливать неприятелей стрелами.

И учтите, непобедимых в War of the Roses нет. Даже одетый по последнему слову средневековой моды барон на верном тяжеловозе не всесилен. Стоит заставить его начать разворачиваться, как выяснится, что лошадка – существо неповоротливое. И пока она месит грязь, пытаясь сменить курс, самое время рубануть двуручником животинку по ногам. Раз, и гордый дворянин уже валяется на земле, два, и он добит. Негуманно, но что поделаешь – такие это были времена. Жестокие и беспощадные и к людям, и к их четвероногому имуществу.

Но что же будет с основой основ – управлением? Fatshark обещает, что оно напомнит свой аналог из Mount & Blade, только станет удобнее (хотя куда уж дальше-то?). А чтобы проще было разобраться, в игру включат одиночную кампанию. С сюжетом о приключениях одного из участников войны и наградами, с которыми не стыдно будет появиться на приличном сервере.

▼ Увы, дадут ли нам поджигать леса, неизвестно. А здорово было бы выкурить с опушки засевших там лучников именно так!





▲ Никто не мешает перехватить полуторный меч двумя руками, забросив щит за спину. Лишь бы подобный трюк был в War of the Roses не единственным.

И это правильно, не начинать же с вилами и крестьянской шляпой. Главное – пристойный старт, а там уже и новое оружие со снаряжением приложатся. Благо разработчики обещают десятки видов мечей, копий, доспехов, шлемов, щитов и т.д. и т.п. Причем однотипные алебарды, к примеру, будут отличаться внешним видом. Самые красивые выдадут лишь за выполнение достижений, коих тоже готовится немало.

А еще шведы планируют приманивать геймеров полной свободой настроек серверов. Их хозяева смогут не только устанавливать правила в стиле «респавн каждые 5 секунд», но и выбирать карты, на которых идут безостановочные сражения, и менять целую кучу настроек. Жаль, что сам список режимов пока засекречен. Известно лишь, что классический Team Deathmatch в War of the Roses точно будет. И что кровопролитными схватками в поле дело не ограничится, штурмы и задания по удержанию ключевых позиций в планах есть.

Похоже, у Mount & Blade совсем скоро появится достойный конкурент. С интересом понаблюдаем, как две однотипные игры схлестнутся в жесточайшей борьбе. Но не исключено, что Taleworlds уже готовит достойный ответ. Не зря же в кругах «особ, приближенных к императору» который месяц ходят слухи о Mount & Blade 2… **СИ**

ШВЕДСКИЕ АКУЛЫ

Fatshark – восходящая звезда на небосклоне игростроя. Шедевров она пока не сделала, но уже отметилась тремя вполне приличными вещами, в том числе Bionic Commando Rearmed 2 и Hamilton's Great Adventure. Но нас больше интересует дебютная работа студии: мультиплеерный экшен Lead & Gold, вышедший весной 2010-го. Увы, баталии в стиле Дикого Запада не сильно впечатляли, по популярности они и близко не подошли к Team Fortress2. Уровни получились слишком большими, разнообразия не хватало, да и время для релиза выбрали неудачное. Но теперь команда обещает учесть свои ошибки и исправиться. Поверим?



Андрей
Окушко



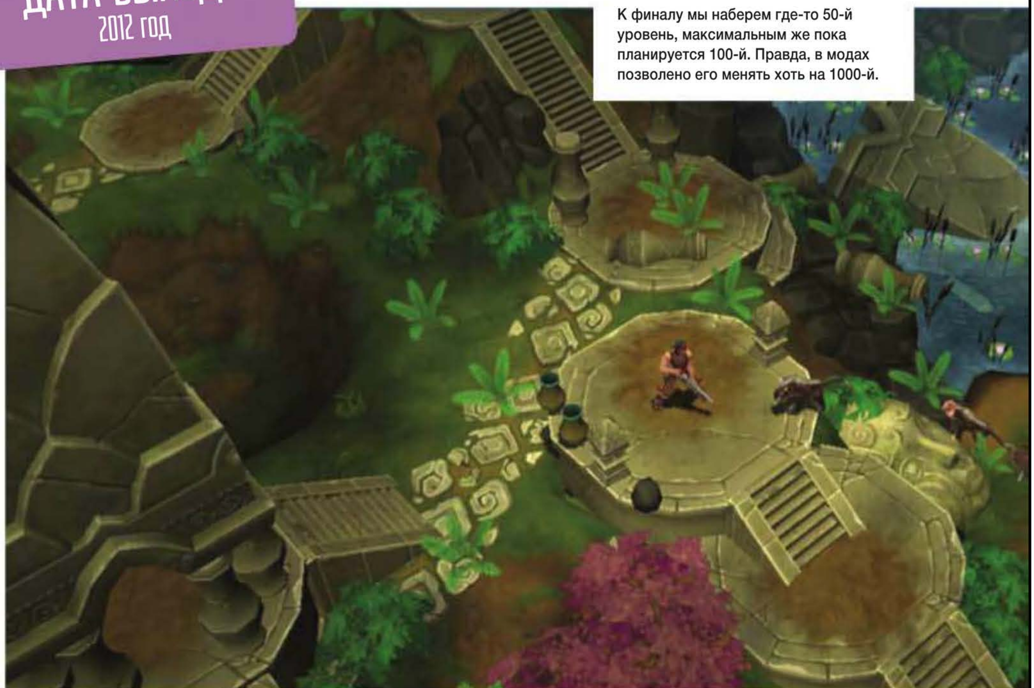
В перспективе сериал превратится в MMORPG. А что, по-моему, уже немножко похоже на World of Warcraft.

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Torchlight II

КАКОЙ ДОЛЖНА БЫТЬ ИДЕАЛЬНАЯ ACTION-RPG – ВОПРОС НЕТРИВИАЛЬНЫЙ. ОТВЕТИТЬ НА НЕГО ПЫТАЛИСЬ МНОГИЕ, ПОЛУЧИЛОСЬ ПОКА ТОЛЬКО У BLIZZARD. ХОТЯ ЕЩЕ ОДНА АМЕРИКАНСКАЯ КОМПАНИЯ НЕ ТАК ДАВНО ПОДОБРАЛАСЬ К ОТВЕТУ СЛИШКОМ БЛИЗКО, ЗАСТАВИВ ПОНЕРВНИЧАТЬ ВЕТЕРАНОВ, ГОТОВЯЩИХ ТРЕТЬЮ ЧАСТЬ DIABLO.

Платформа: Windows, Mac OS X Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Perfect World Entertainment
Российский издатель: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Runic Games Страна происхождения: США
Мультиплеер: до 8 человек



К финалу мы наберем где-то 50-й уровень, максимальным же пока планируется 100-й. Правда, в модах позволено его менять хоть на 1000-й.

Думали ли лет десять назад Макс и Эрик Шеферы, что совсем скоро их судьбы с Blizzard North разойдутся? Вряд ли. Мыслили ли они себя вне индустрии? Точно нет. Даже сейчас они отказываются расширять штат Runic Games, ведь это заставит с головой уйти в административную работу. А братьям (как и их «подельникам» из офиса в Сиэтле) хочется лишь одного – делать классные игры. Первой из которых вне Blizzard стала Torchlight.

Казалось бы, чего там было нового? Классический геймплей Diablo – спускаешься все глубже и глубже в подземелье, вырезаешь орды монстров, развиваешь персонажа и обзаводишься вещичками поновее и помощнее. Но Runic Games настолько удачно сплавила компоненты в единое целое, что отвлечься от вышедшей в 2009 году action-RPG не было ни единого шанса. Часики стремительно тикали, геймеры не менее стремительно сокращали популяцию врагов, а создатели… Создатели раздавали интервью и обещали выпустить MMORPG. Если не сразу, то хотя бы в ближайшие лет пять.

Но, подумав, все же решили отложить заочный спор с Blizzard в еще одном жанре на потом, увлекшись продолжением своего хита. В конце концов, Torchlight не была идеальной, ей не хватало открытых пространств и мультиплеера. И если с первым еще можно было мириться, второе не лезло ни в какие ворота. Как это так – action-RPG, претендующая на лидерство в жанре как минимум до релиза Diablo III, и без многопользовательского компонента? Нонсенс! Сотни просьб исправить ошибку сыпались со всех сторон, и Runic Games сдалась под напором общественности. Пообещав кооперативный режим, но не в патче, а в Torchlight II.

При этом отступать от заложенных в оригинале принципов братья Шеферы не планируют: проект не станет клоном «сами знаете какой игры». От нас не потребуют постоянного подключения к Интернету – чтобы побегать с друзьями, достаточно соединения по локальной сети. Да и необязательно все время быть вместе – если товарищ запаздывает, никто не мешает пока выполнить пару-тройку побочных квестов или даже продвинуться по сюжетной линии. И еще, бояться, что напарник украдет честно добытый «золотой» меч с немаленькими плюсиками к характеристикам, не стоит. Каждому члену партии положены свои трофеи. Что, конечно, не мешает подарить любимой девушке понравившийся ей пистолетик, по воле рока почему-то доставшийся вам.

Третьим недостатком Torchlight было слепое следование принципу «краткость – сестра талан-

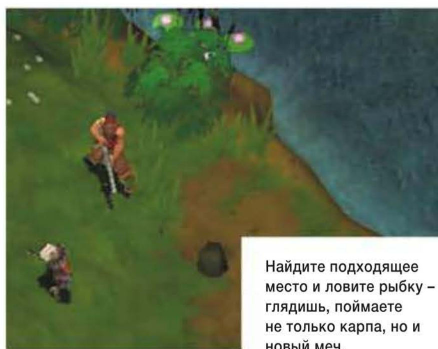
та». Сценарий проходился часов за 6-8, после чего оставалось лишь исследовать бесконечное подземелье или посещать локации, связанные с немногочисленными побочными квестами. Возрадуйтесь, во второй части все не так. На сюжет уйдет около 30 часов, и это если вы откажетесь отвлекаться на разнообразные ответвления. Само собой, после финала можно начать так называемую «New Game+», передав персонажу-наследнику один из предметов с улучшенными характеристиками и встретившись с усиленными версиями монстров. Кстати, самих персонажей теперь не три, а четыре, и это тоже продлит жизнь Torchlight II.

Но кто же они, герои, рискнувшие бросить вызов очередной версии вселенского зла? Встречайте, великолепная четверка: Инженер, Чужеземец, Берсерк и Эмбермаг (эмбер – минерал с магическими свойствами, способный изменять законы реальности). Все классы отличаются по геймплею, а в их наборах навыков (по 30 на каждого) больше нет дублирующих умений. Сменили профессию? Привыкайте к новому стилю. Привыкли? А знаете, что у каждого по три ветки развития? Простор для выбора вариантов развития просто невероятный.

А классы-то не все типичны и знакомы. Да, Эмбермаг не слишком отличается от своих коллег и напоминает Волшебницу из Diablo II. Он (или она, если вы выберете женский пол на старте) использует струи пламени, волны электроэнергии, телепортацию и прочие штуки, ненавистные бедным монстрам. Убив десяток-другой врагов, маг впадает в транс, тратя лишь половину маны на заклинания и произнося их в мгновение ока. Просто машина разрушения какая-то получается.

Инженер привносит толику новизны в жанр уже своим внешним видом. Сам факт, что парень-технолог носит латные доспехи и держит в руках гаечный ключ, заставляет уважать фантазию разработчиков. Да-да-да, этот товарищ предпочитает ближний бой, заряжаясь энергией в процессе и поджаривая тех, кто тоже любит плотный контакт, электричеством. И чем чаще он «гладит» противников по головам своим «рабочим инструментом», тем чаще применяет навыки. Закликивание в лучших традициях жанра? Оно самое. Хотя для тех, кто «любит погорячее» и ненавидит физический контакт, есть пушка с ее огромным уроном по площади. И долгой перезарядкой, разумеется.

Еще интереснее Берсерк. Само его имя напоминает о несокрушимых северных варварах, в священном гневе крошащих все на своем пути. Впадая в ярость, они ускоряют свои атаки и чаще наносят критические удары. Но интереснее не это, а то, что у северян полным-полно полумагических умений. Стайка гоблинов, налетевшая на ухмыляющегося варвара, наверняка огорчится, столкнувшись с духом дракона и его огненным дыханием. Или с призрачными волками, несущимися перед Берсерком и уничтожающими все на своем пути.



Найдите подходящее место и ловите рыбку – глядишь, поймаете не только карпа, но и новый меч.



При генерации мы меняем не только пол, но и внешность, настраивая персонажа «под себя». И красота не потребует жертв в виде платных DLC с «самой лучшей прической» или «элегантным платьицем».

Домашних любимцев станет больше, возможно, они еще и обзаведутся уникальными способностями. И уж точно не разучатся бегать домой с добычей.



Зачарователи все еще улучшают предметы. Правда, не совсем так, как в первой части. А как? Окончательное решение еще не принято.



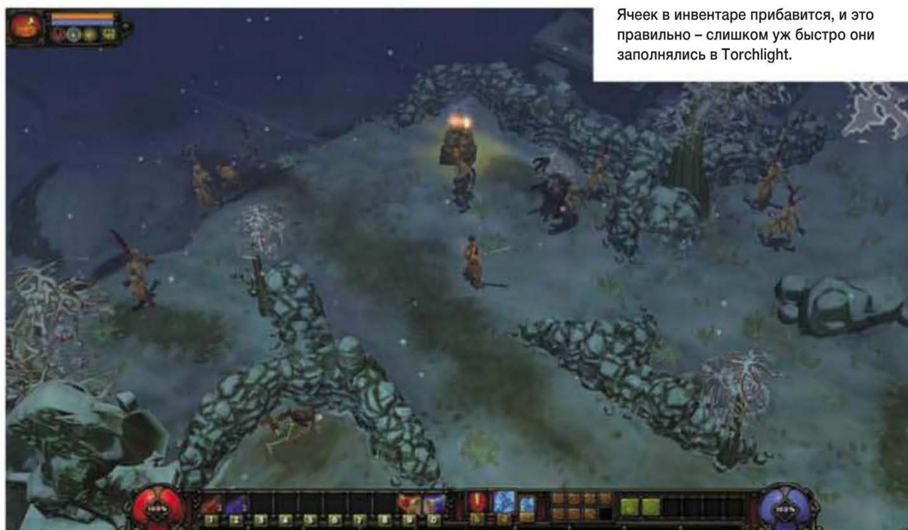


И снова вселенское зло

О сюжете в Torchlight журналисты обычно предпочитали молчать, придерживаясь старого правила «о мертвых или хорошо, или ничего». Похоже, та же история произойдет и с сиквелом. Несмотря на заявления о найме писателя, отвечающего за сценарий, мы слышим все те же сказочки. То бишь историю о некоем зле, подхватившем знамя поверженного зла первой части и задумавшем сделать очередную гадость многострадальному миру. Хотя, положа руку на сердце, скажите: многие из вас смогут в подробностях восстановить в памяти сюжет хотя бы трех action-RPG?



Купив игру в Steam, вы получите доступ к десяткам достижений. Интересно, найдутся ли среди них такие, что покорятся лишь единицам?



Ячеек в инвентаре прибавится, и это правильно – слишком уж быстро они заполнялись в Torchlight.



▲ По миру Torchlight II тут и там разбросаны тайники с сокровищами. И не только в форме легкодоступных сундуков.

ОТ НАС НЕ ПОТРЕБУЮТ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К ИНТЕРНЕТУ – ЧТОБЫ ПОБЕГАТЬ С ДРУЗЬЯМИ, ДОСТАТОЧНО СОЕДИНЕНИЯ ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ.

А чем на это ответит Чужеземец? Стрельбой по-македонски из пистолетов и кучей вспомогательных навыков. Например, таких, что заставляют неприятелей медленнее двигаться и атаковать. Пока они доберутся до героя, в живых останутся единицы, да и потом убить его крайне сложно. Уж слишком этот охотник за артефактами поднаторел в деле уклонения от атак, чтобы сдаться перед какими-нибудь жалкими скелетами, спрыгнувшими со стен, или пауками, спустившимися с потолка. Кстати, данный класс прекрасно подойдет для ленивых. Примерно половина умений Чужеземца пассивные, что позволит создать бойца, не нуждающегося в «соло на клавиатуре» для успешного прохождения. Впрочем, Чужеземец универсален и превращается во все, что угодно, от «танка» до… некроманта!

Кто же встретит нас в подземельях, лесах и пустынях? Десятки разновидностей врагов, каждая из которых требует своего подхода. Есть среди них примелькавшиеся образцы, с которыми мы уже бились в Torchlight, но есть и новички. Например, демоны, размножающиеся с невероятной скоростью. Только что их было два, как уже четыре, восемь, шестнадцать… Не успели перебить? Сожалеем, придется возродиться и попробовать еще разок. А позади толпы солдат плетутся боссы – во второй части сериала они стали больше и сильнее. Особенно на высшей сложности – не только разработчики, но и тестеры в один голос утверждают, что бои не столь легки, как в прошлом. Даже ветеранам action-RPG придется попотеть, сражаясь с плодами изощренной фантазии Runic Games.

Сами битвы происходят не только в унылых подземельях «коридорного» типа, но и под открытым небом. Локации вырастут в размерах, в них появятся многочисленные ответвления и секретные комнаты. А на поверхности нас будут ждать смена дня и ночи и капризы погоды. Причем от них зависят не только картинка на экране, но и набор противников, и отдельные побочные миссии. Занятно будет при повторном прохождении обнаружить пару-тройку квестов, о существовании которых мы до сих пор не подозревали. Хотя вовсе необязательно начинать сначала, чтобы встретить что-то новенькое, можно просто забежать туда через пару часиков.

Правда, остается один важный вопрос: а что станет с интерфейсом? Ведь кнопка «пауза» уйдет в прошлое как минимум в кооперативном режиме (не исключено, что и в одиночном тоже). А значит, должна быть возможность быстро реагировать на происходящее, выполняя любое действие одним нажатием клавиши. Создатели утверждают, что так и будет, и проблем с привыканием к изменениям не возникнет. Что ж, учитывая богатый опыт ключевых персонажей студии в деле создания игр жанра, у нас нет оснований сомневаться в их словах.

Нельзя не сказать пары слов и о графике. Новомодная мультяшность, активно пропагандируемая Blizzard (от World of Warcraft до Diablo III) – вот стиль, выбранный Runic Games для своего потенциального хита. Боссы вырастут в размерах, обычные монстры выглядят гротескно, даже деревья все меньше похожи на те, что мы видим за окном. Плохо ли это? Только если вы на дух не переносите подобного подхода, ведь картинка вышла ничуть не менее красивой, чем у проектов, ставящих на «стопроцентную достоверность происходящего на экране». К тому же, уже через пять минут после знакомства с Torchlight II просто не остается времени на любование пейзажами. Ведь надо бежать, бежать, бежать… И убивать, убивать, убивать!

Единственная плохая черта, которую Шеферы подцепили в Blizzard, – нежелание сообщать дату релиза. Но их можно понять – заявленная «вторая половина 2011 года» осталась недостижимой мечтой для фанатов, и с тех пор Runic Games на все подобные вопросы отвечает в лучшем случае «в 2012-м». Прямо хоть садись и пиши письмо в прошлое древним майя с просьбой отсрочить запланированный на третью декаду декабря Конец света. А то вдруг в Сиэтле не успеют и выпустят Torchlight II в канун Нового года?.. СИ

ЧАРУЮЩИЕ ЗВУКИ МУЗЫКИ

Знаете ли вы Мэтта Ульмена? А ведь это именно тот, кто писал музыку для Diablo и Diablo II, StarCraft и World of Warcraft: Burning Crusade. Представьте себе, именно он является ведущим композитором Runic Games на данный момент. И, значит, качество звука в Torchlight II не вызовет нареканий. Тем более что к процессу привлекли профессиональный оркестр из Братиславы. Почему из Словакии? Во-первых, потому что выходцы из Blizzard North и раньше сотрудничали с тамошними музыкантами, а во-вторых… потому что это дешевле, бюджет же проекта не такой и большой.

«Проект X»

глазами геймеров

НА ДНЯХ В РЕДАКЦИЮ ПРИСЛАЛИ ПОДБОРКУ КАДРОВ ИЗ НОВОЙ МОЛОДЕЖНОЙ КОМЕДИИ «ПРОЕКТ X». ЗНАЕТЕ, ТАМ В ТРЕЙЛЕРЕ ГЕРОЙ ЕЩЕ РАССКАЗЫВАЕТ: «ХОТЕЛ СТАТЬ КРУТЫМ ХОТЯ БЫ НА ОДНУ НОЧЬ, ЧТОБЫ ДЕВЧОНКИ МЕНЯ ЗАМЕТИЛИ». МЫ ДОЛГО РАЗГЛЯДЫВАЛИ ФОТОГРАФИИ И ДУМАЛИ, КАК БЫ ВЫСТРОИЛСЯ СЮЖЕТ ФИЛЬМА, ЕСЛИ БЫ ЕГО ГЕРОЯМИ БЫЛИ ЗАЯДЛЫЕ ГЕЙМЕРЫ.



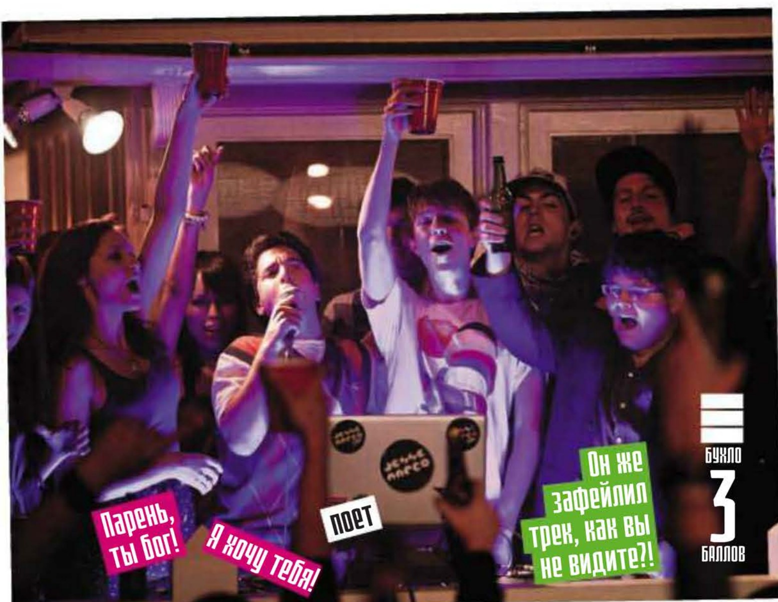








В КИНОТЕАТРАХ СО 2 АПРЕЛЯ
WWW.PROEKT-X.RU













Анатолий Сонин





Birds of Steel

В КОНЦЕ МАРТА ВЫХОДИТ ОЧЕРЕДНАЯ ВАРИАЦИЯ НА ТЕМУ «ИЛ-2 ШТУРМОВИК», ПРИЧЕМ ПОД КОНСОЛИ PLAYSTATION 3 И XBOX 360. АНТОН ЮДИНЦЕВ ИЗ GAIJIN ENTERTAINMENT РАССКАЗАЛ, КАК ИМЕННО ЭФФЕКТ ВЕТРА ПОВЛИЯЕТ НА ПРОДАЖИ ИГРЫ.

? Как вы подбирали ключевые битвы для Birds of Steel? Может быть, какие-то эпизоды хотелось показать особенно сильно? Что пришлось выбросить?

Это, на самом деле, интересный вопрос. Конечно, хотелось показать игрокам множество известных и важных битв. Для кампании мы отбирали сражения по специальным критериям:

1. битва должна не просто быть важной или известной, но и состоять в основном из воздушных столкновений. Мы же делаем авиасимулятор, в конце концов. Множество сражений велись одновременно в небе, в море и на земле – но только в некоторых самолеты играли решающую роль;

2. в игру уже встроен динамический редактор кампаний и миссий, поэтому мы отбирали такие исторические бои, которые проходили каким-то уникальным, особым образом;

3. хотелось, чтобы подборка миссий показывала общее течение войны и чтобы каждое задание воспринималось очередным эпизодом военной хроники;

4. историю мы хотели закончить после переломного момента Второй мировой на Тихоокеанском фронте, но до того, как одна из сторон получит очевидное и серьезное преимущество над другой.

? Сложно ли было справиться с масштабом работы? Вы ведь будете показывать очень разнообразные битвы. Насколько реалистичными, например, вы решили сделать ландшафты, дома и прочие детали?

Да, головной боли нам от этого хватило. Birds of Steel – большой шаг вперед для жанра авиасимуляторов: никто до нас не пытался показать войну в таком широком масштабе. Мы показываем беспрецедентное количество самолетов, кораблей и наземного транспорта одновременно – и при этом уровень детализации, дальность видимости и уровень симуляции тоже на беспрецедентных уровнях.

Может показаться, что некоторые детали уже встречались в других играх, но их никто не пытался смешать вместе, в одном проекте и на одном поле боя. Конечно, сделать это было непросто: мы симулируем пехоту, следим за прицеливанием артиллерии и движением кораблей, просчитываем морские волны, ветер, показываем объемные облака различных (и правдоподобных) типов – и искусственный интеллект учитывает все это, а также погодные условия и многие другие детали.

Например, если ИИ пускает торпеды или бросает бомбы, он учитывает реальную баллистику, эффект ветра, высоту и температуру воздуха. Конечно, показать такой уровень детализации при нашей масштабности было очень непросто.

? Не думаете ли вы, что реализм игры может кого-то разочаровать? Есть ли линия, которую нельзя перешагивать при воссоздании военных сценариев?

Мы абсолютно уверены, что наша игра подойдет большинству геймеров, которые когда-либо пробовали авиасимуляторы, и даже многим из тех, кто никогда не пробовал игры жанра. Ну а опытным летчикам она должна, конечно, и вовсе понравиться.

Мы не только использовали весь свой опыт в работе над симуляторами, но и провели серьезное исследование вопроса.

Вот несколько фактов о реализме Birds of Steel:

1. в игре будет настраиваемый уровень сложности – начиная с упрощенного, где игрок хоть и управляет вполне реалистичным самолетом, но использует при этом множество систем поддержки. И для каждой из таких систем можно настраивать сложность вручную, чтобы получить именно то, что вам нужно;

2. мы постарались избавиться от чекпоинтов и вообще от необходимости переигрывать какой-то участок миссии после неудачи. В нашей игре вы обычно управляете эскадрильей. Это, с одной стороны, намного реалистичней, чем летать в одиночку, а с другой – намного проще. Вы можете разбить пару самолетов, допустить несколько ошибок, но при этом не провалить миссию – шанс у вас все равно остается. С таким подходом мы впервые экспериментировали в прошлой игре, и он оказался очень успешным. Другая интересная механика – возможность игры в кооперативе, где вам всегда может помочь напарник. И этот подход тоже уже был опробован в деле;

3. в динамической кампании и редакторе миссий вы не только настраиваете уровень искусственного интеллекта своих напарников и врагов, правила боя и условия на уровне, но также можете играть в команде с друзьями онлайн. Это само по себе весело, а к тому же дает преимущество перед врагом;

4. в исторической кампании главными для нас были погружение, историческая точность и увлекательный геймплей. И в миссиях тут обычно не будут требовать от игрока невозможного (все основано на реальных исторических событиях, а от простого бойца на войне много не требуют), поэтому на упрощенном уровне сложности задания будут просто развлекать игрока. Но если хотите бросить себе вызов – переключитесь на реалистичные настройки, в которых аэродинамика и физика встают во главу угла. Или даже на полный реализм, где нужно хорошо понимать тот конкретный самолет, на котором вы летите. И всегда можно попытаться пройти задание идеально: сохранив всю свою эскадрилью и уничтожив каждую из целей. Это будет очень непросто и интересно для опытных игроков.

Так что продвинутая система сложности, подробная детализация миссий и новаторский подход к прохождению заданий позволяют получать удовольствие от игры как самым маленьким геймерам от семи лет, так и опытным ветеранам. Все, что вам нужно – интересоваться самолетами и/или битвами Второй мировой.











? Насколько долго разрабатывался проект? Сильно ли финальная версия отличается от начального плана?

Два года. После огромного успеха нашей прошлой игры (IL-2: Birds of Prey), мы были уверены, что за год сможем создать следующий проект – с учетом того, сколько у нас было технологий, опыта и сколько исследований мы провели. Но идея игры была слишком амбициозной (в вопросах не только детализации боев, но также количества контента и онлайновых возможностей, которые были очень важной частью игры) – поэтому от нас потребовалось два с половиной года очень упорной работы.

? Ваши авиасимуляторы известны своей реалистичностью: вы позволяете игроку зайти настолько далеко в погоне за реализмом, насколько он сможет. Как вы думаете, какое задание в Birds of Steel предложит наибольший вызов закаленным в боях геймерам?

Как я уже говорил, в каждой миссии можно включить настройки полного реализма – и вызов будет очень серьезным. Но это не все: вы можете зайти в редактор миссий или динамическую кампанию и создать такой сценарий, который действительно испытывает вас на прочность.

? Насколько сложно было перенести такое громоздкое управление на стандартный контроллер 360/PS3?

Учитывая, сколько у нас за плечами опыта – не так уж и сложно. Мы не пытаемся перенести ВСЕ настройки и ВСЕ управление в игре на стандартный контроллер. Для упрощенной и реалистичной сложности у нас настройки вполне адекватные.

В конце концов, на нем 6 степеней свободы и 12 кнопок – и это больше, чем обычно нужно пилоту во время боя. Единственная полезная функция, которая не получила отдельного места на контроллере – это пневматический тормоз, но его можно вызвать, нажав две кнопки одновременно. Его, с другой стороны, можно вообще не использовать, он необязателен. Но если вы хотите полный контроль над самолетом – с подробным управлением двигателем и всей аэродинамикой – полезней подсоединить к контроллеру джойстик и/или клавиатуру.

? Что было самое сложное в работе над проектом?

Как я уже и говорил, главные сложности вызвала наша беспрецедентная детализация, масштаб боев и геймплей, подходящий игрокам всех уровней – как новичкам, так и опытным пилотам. Наш прошлый проект хвалили за его масштабность, но новая игра будет как минимум вдвое больше, а в некоторых аспектах она больше предшественницы раз в десять. У нас есть шесть одиночных и кооперативных режимов игры и 6 режимов для соревновательного мультиплеера, поддержка 4 игроков, динамичная кампания, которая дает практически бесконечный геймплей, более сотни моделей самолетов, чемпионаты и мероприятия для игроков, настраиваемое управление и широкая поддержка периферийных девайсов. Есть реалистичная дальность видимости, отличный ИИ, физика и баллистика. Теперь у нас есть практически все, что можно пожелать от воздушного симулятора.

? Как будет работать онлайновая составляющая игры?

Это тоже хороший вопрос.

В каком бы режиме вы ни играли, ваш ранг растет, и вы развиваетесь. Вы получаете опыт и игровую валюту. Это никак не влияет на историческую кампанию или одиночные миссии – но даже при их прохождении вы прокачиваетесь.

Играть с друзьями в кооперативную динамическую кампанию, одиночные задания или миссии из редактора не только весело – это еще и добавляет вам игровых денег и опыта. Чем выше у вас ранг, тем больше можно покупать в ангар самолетов. А летать на своих новых приобретениях разрешается в динамической кампании или в режиме Versus.

Так что мы смешиваем популярные сейчас онлайновые элементы (вроде опыта, рангов, экономики и возможности открывать бонусы) и обычную одиночную историю.

Любите жестокие многопользовательские матчи, играете только в них и мечтаете по ночам о следующем значке «престижа», но хотите переключиться на что-то менее напряженное? Не проблема – отправляйтесь на эпичные исторические кампании, развлекайтесь в редакторе миссий, бросайте себе вызов в одиночных заданиях или играйте с друзьями в динамической кампании.

И вы всегда будете получать опыт для онлайновых сражений.

Не любите хлопоты мультиплеера? Тоже ничего страшного: после сюжетного режима вам обязательно захочется попробовать Versus – и, возможно, однажды появится желание заявить о себе всему миру онлайн. **СИ**


Сергей Цилюрик


Лилия Дунаевская

ВИДЕОИГРЫ в интернет-мемах

НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД В РАМКАХ «УГОЛКА БЕЗВКУСИЯ» В РУБРИКЕ «БЛОГОСФЕРА» МЫ ОПИСЫВАЛИ РЯД НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫХ ВИДЕОИГРОВЫХ ИНТЕРНЕТ-МЕМОВ; СЕЙЧАС ЖЕ, КОГДА НА НОСУ ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ, ЕСТЬ ХОРОШИЙ ПОВОД СОБРАТЬ ИХ В ЕДИНОМ СПЕЦМАТЕРИАЛЕ.

Термин «мем» сам по себе более чем широк; под ним, как правило, понимается эдакая единица информации, воплощением которой может стать буквально что угодно. В Интернете мемы приобрели конкретный уклон: раз уж люди очень часто пользуются Всемирной сетью для развлечения, неудивительно, что интернет-мемы сплошь имеют шутливый характер.

«Разжевывать» мемы – занятие, прямо говоря, неблагодарное: это ведь все равно что объяснять, почему надо смеяться после слова «лопата». Однако тема эта достаточно любопытная и всяко заслуживающая внимания, поэтому определенные попытки, благо что и повод, как выше сказано, подвернулся, предпринять стоит.



▲ Видеоигровые мемы появились еще задолго до эры Интернета. Pacman, например, сразу же после дебюта в начале 80-х стал заметной культурной единицей, эдаким символом игровой индустрии.



YOUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE

Вот для начала хороший пример: фраза «Thank you, Mario. But our princess is in another castle!», завершающая семь неудачных попыток вызволить из плена властительницу грибного королевства в понятно какой игре, ушла в мэйнстрим – во многом, конечно, из-за популярности самого платформера. Спустя столько лет она укоренилась достаточно, чтобы можно было рассчитывать на ее понимание даже не слишком близко знакомыми с играми людьми, благо что крылатое выражение со временем успешно обосновалось на футболках и прочем мерчандайзе, а потом и в медиа-культуре.



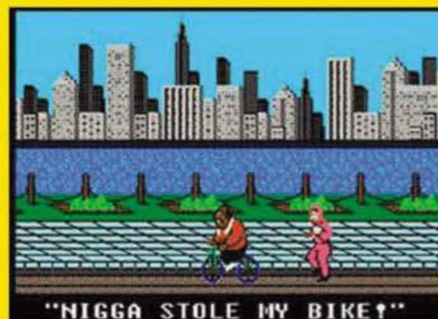
NIGGA STOLE MY BIKE

Этот неполиткорректный мем родился в конкурсе, в котором участники представляли героев видеоигр в виде «плохишей». Так тренер, сопровождавший героя Mike Tyson's Punch-Out!! на тренировке превратился в велоугонщика, которого герой безуспешно пытается догнать.



Простой и легко запоминающийся Konami Code кочевал из игры в игру, медленно, но верно становясь паролем к детским воспоминаниям десятков тысяч геймеров.



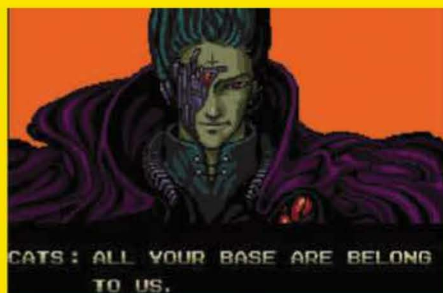






ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US

Факт: японцы в массе своей не знают английского. В стародавние времена, когда игры делались на коленке, нанимать толковых локализаторов не считалось актуальным, и разработчики кое-как переводили свои творения на ломаный английский – лишь бы издать на Западе. Цитата из вступительной заставки к шутеру Zero Wing стала не только олицетворением «английского» языка в неумелых переводах, но и обрела собственную жизнь, став этакой инсайдерской шуткой для геймеров.







ВЕСЬ МИР БУДЕТ ТЕННИСОМ ШАЛЬНЫМ

Из ошибок отечественных локализаторов можно составить многотомный сборник. На консолях, впрочем, контроль качества обычно не пропускает творчество автопереводчиков. Обычно. В случае с описанием Sega Superstars Tennis в PS Store – пропустил. Что забавно, это описание так и не было исправлено.

«Примите отключение к планете Superstars и сыграйте некоторый шальной теннис с героями SEGA's большими!

Это будет теннис с закруткой… Join звуковым и его 15 друзьями на отключении к планете Superstars, где весь мир будет теннисом шальным! Шарики teleport, умножат и взрывают, включениями питания будут брошенный крест-sud и характеры unleash их superstar искусства».

CAUTION





▲ Эта реплика настолько всех забавляет, что даже в новых переводах Final Fantasy IV она остается в неизменном виде.



ПЕСТИЦИДЫ НАЦИИ

От японских знатоков английского не отстают и зарубежные знатоки русского: появление знакомых букв в забугорных играх часто оказывается анекдотическим. В бета-версии Twisted Metal 2 на московском уровне красовалась вывеска «Мороженое грузовиж правитьс», завод в Conflict: Global Storm именуется «Пестициды нации», Soldier of Fortune нагнетала атмосферу надписью «грозный вход», а про «Яблоко молоко» из Metal Gear Solid 3 помнят, наверное, все. Приз за феноменальную абсурдность достается Battlefield: Bad Company с ее дорожным знаком, гласящим: «Шлем велосипеда камеры танцует автомобильную республику компьютера козла тромбона сыра».

Бывают, впрочем, и контрпримеры: так, ужастик Cold Fear шокировал наших соотечественников не столько попытками напугать, сколько отборным трехэтажным русским матом, которым выражались попавшие в беду матросы. А в первом трейлере Alpha Protocol небольшого камео удостоился нецензурный мем из рунета, призывавший при пожаре воровать, убивать и совокупляться с гусями – он цитировался на табличке в одном из лестничных пролетов. В самой игре, как сообщают, подобной таблички нет.

Heroes of Might & Magic III предвосхитила пожелание Кирилла.



МОЖНО ГРАБИТЬ КОРОВАНЫ

Мем про «ограбление корованов» – один из древнейших в рунете. Пошел он с замечательного письма, пришедшего в 2001-м году в компанию MiST land – автор буквально прислал разработчикам готовый диздок!

«Здраствуйте. Я, Кирилл. Хотел бы чтобы вы сделали игру, 3Д-экшон суть такова... Пользователь может играть лесными эльфами, охраной дворца и злодеем. И если пользователь играет эльфами то эльфы в лесу, домики деревяные набигают солдаты дворца и злодеи. Можно грабить корованы...».

Возможность ограбления «корованов» со временем превратилась в критерий для оценки игр, а некоторые энтузиасты даже пытались осуществить давнюю задумку Кирилла и создать игру его мечты.

«Месть боксера» – не то чтобы мем, но метафорой название игры уже давно стало. Никаких намеренных глупостей: только апофеоз уродливости и пошлого пафоса, и удачный видеообзор на это. Ну и запоминающийся арт, конечно.



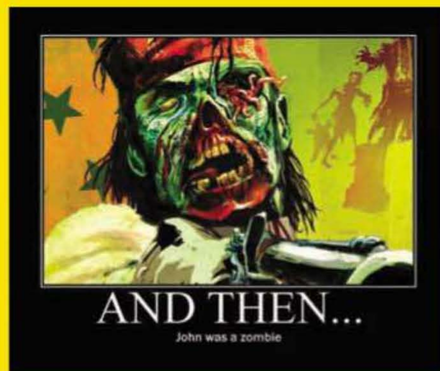




ЗАЦЕНИТЕ ГНОМА

Жутковатое, квадратное, топорно выглядящее существо впервые было представлено публике с ремаркой «заценитe гнома». Персонаж (по факту – халтурная зарисовка в 3D Max) смутно напоминает киношного Гимли из «Властелина колец», но больше всего он походит на художественные эксперименты трехлетнего младенца – в цифровом виде разве что. Страхолюдный гном, он же Гнум, получил известность скорее среди дизайнеров, нежели поклонников видеоигр, но и последние по достоинству оценили модельку свирепого короткого бородача с пивным пузом. Делать фотожабы с участием Гнума, да и даже косплеить его, не представляет особой трудности, так что неудивительно, что популярность мем обрел весьма широкую.





AND THEN JOHN WAS A ZOMBIE

В отличие от многих других мемов, о которых идет речь в статье, шутка про Джона, который вдруг оказался зомби, имеет предысторию, связанную не с самой игрой как таковой, а с креативом фанатов. Некий Питер Химера сочинил фанфик по мотивам Doom – всего 211 слов, но каких! По сюжету этого незамысловатого произведения лихой морпех Джон борется со всяческой нечистью на космической станции, пока вояке по радио не передают шокирующий поворот сюжета: «Нет, Джон. Ты и есть демоны». Учитывая распространенность подобных сюжетных ходов в масскультуре, многие взяли эту реплику себе на вооружение, высмеивая с ее помощью популярное клише. Фанфик же кончается фразой «и тогда Джон был зомби», которая на долгое время стала символом пошлости и дурновкусия в отношении любительского творчества.



GIANT ENEMY CRAB

Презентацию Sony на E3 2006 ей будут припоминать до скончания веков. Анонс чрезмерно высокой цены на консоль, Каз Хирай, голосящий «Riiiiidge Racer!» при полном безразличии публики, и, конечно же, презентация Genji: Days of the Blade, гордящейся сменой оружия в реальном времени. Игра, как рассказывал ее продюсер, основывалась на настоящей японской истории. Поэтому, видать, одним из врагов оказался «гигантский вражеский краб», которого надлежало «перевернуть на спину и атаковать его слабую точку для массивных повреждений». Какая невиданная глубина! Какая историческая достоверность!

Мем этот пустил корни не только в Интернете, но и в играх: в Motorstorm и LittleBigPlanet от самой Sony и во множестве других – от Viva Pinata до Final Fantasy V Advance.





NO GAEMS

Список интернет-мемов был бы неполон без упоминания о консольных войнах, ставших в этом поколении наконец-то актуальными и для нашей страны. Слабый старт PS3, низкое качество ее ранних эксклюзивов и чрезмерный упор на кинематографичность в наиболее популярных релизах дал в руки воинствующим фанбоям аргумент «На PS3 нет игр». Дескать, MGS и Heavy Rain – это кинцо, а остальное и вовсе внимания не заслуживает. Главное орудие троллинга сонибоев – скриншот из Uncharted 2 с low-poly моделькой Дрейка и текстурами наихудшего качества: вот, мол, ваш графон!


Кен Кутараги из-за чрезмерной гордости своим детищем собрал обильный урожай тухлых помидоров еще даже до запуска PS3. Ныне о нем говорят исключительно в прошедшем времени.



Долгое время публика глумилась над Марио, читая только отмеченные звездочками буквы в логотипе Super Mario Galaxy. Сейчас, кажется, об этом все позабыли.









SHOW THEM ONLINE

В одном американском рекламном памфлете красовался жуткого вида подросток в бейсболке и с брекетами, гордо утверждающий, что на Xbox 360 «круто не проходить игры, а показывать всем в онлайне, что я это сделал». Эту картинку в стародавние времена использовали для пристыжения владельцев Xbox 360 и охотников за ачивментами в частности, а довольную ухмылку паренька народные умельцы употребили в качестве шаблона для шаржей на множество видеоигровых героев.



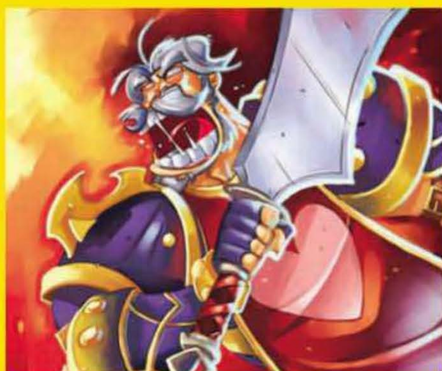
Gotta catch 'em all!™

◀ На слуху у всех и знаковая «Gotta catch'em all»: из ухабистого кредо покемон-мастера она превратилась в понятную довольно широким массам юмористическую реплику. Благодарить за это стоит, правда, не столько игры, сколько мультсериал.

12

GODDAMNIT, LEEROY

Еще один из наиболее популярных, массово известных игровых мемов связан с именем персонажа World of Warcraft, который был впоследствии увековечен и в карточной игре по WoW, и во многих других произведениях, в том числе Mass Effect. При этом история, предшествовавшая тому, что имя бравого Дженкинса успело сделаться нарицательным, довольно бесхитростна. Во время очередного рейда в WoW партийцы со всей скрупулезностью обсуждали подробности нападения, как вдруг все их планы были нарушены яростным криком а-ля Тарзан: «ЛИИРОООЙ ДЖЕЕЕЕЕНКИНС». Именно с этим боевым кличем героический Дженкинс, презрев такие понятия, как «тактика» и «стратегия», бросился в бой, подведя своих соратников, и бедолаге-организатору только и осталось растерянно помянуть всуе имя божье. Несмотря на всю глупость ситуации, берсерк Дженкинс смог стать дон Кихотом от мира видеоигр, который с пеной на губах бросается на вымышленных (в данном случае виртуальных) противников, пусть даже и в ущерб другим людям.



13

BELTS AND ZIPPERS

Неку Сакураба, протагонист The World Ends with You, мимоходом сетует о том, что хорошо бы на его одежке было побольше разных застежек. За незначительной с виду фразой кроется остроумная издевка, касающаяся известного дизайнера Тецуи Номуры, знатного любителя поясов и молний, даже в тех местах, где им совершенно не место. Недавние одеяния героев Final Fantasy XIII, словно живущих в мире, где обычные люди одеваются словно модели на показе творений очередного креативного кутюрье, только подтверждают, сколь уместна была ирония.



Белтан Зиппер, квинтэссенция творчества Номуры.

14

PRESS X TO JASON

Первый геймплейный ролик Heavy Rain был посвящен сценке в торговом центре, где протагонист теряет собственного сына. Незадачливый папаша бросается на поиски ребенка, а игроку в это время предлагается беспрестанно жать на кнопку X, чтобы герой заунывным голосом призывал сына: «Джейсооон». В дальнейшем этот момент породил мем «Press X to Jason», символизирующий засилье QTE в современных играх, причем зачастую криво реализованных и совершенно бесполезных. Особенно усердно этот мем продвигали люди, разочаровавшиеся в Heavy Rain с ее претензией на серьезность и кинематографичность. Один народный умелец не поленился создать флеш-игру с восьмибитной графикой и геймплеем, заключавшимся в нажатии кнопки X (да-да, именно для того, чтобы орать «Джейсооон»), при этом сопроводив ее едкими словами о том, что его творение позволит игрокам без лишних затрат «испытать магию интерактивной драмы Дэвида Кейджа, в которой вы нажимаете кнопочки и что-то, может быть, происходит».

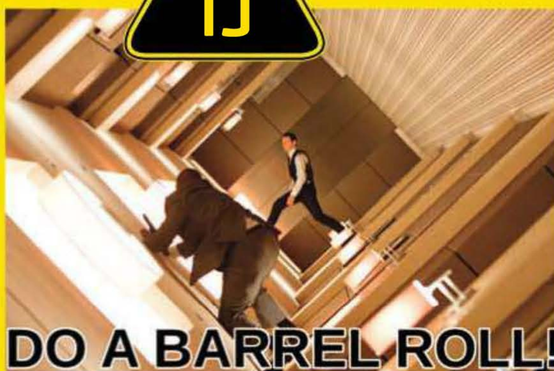


15

DO A BARREL ROLL

В Star Fox 64 заяц Пеппи норовил по каждому случаю дать игроку «полезный» совет: «Do a barrel roll!» По иронии, разработчики напутали с терминологией, и Лис делал вовсе не бочку – как бы то ни было, использование этого трюка делало звездолет игрока ненадолго неуязвимым. Назойливость Пеппи, однако, сделала его реплику сверхпопулярной на просторах Интернета в качестве универсального совета. «Что делать?» – «Сделай бочку!»

CAUTION







SHOW ME YOUR MOVES

Порой мемовым персонажем может стать некто, выглядящий совершенно дурацки и нелепо, но, возможно, оттого-то и привлекательный. К этой категории можно отнести капитана Фэлкона, героя футуристической гонки F-Zero, который обрел популярность благодаря нинтендовскому файтингу Super Smash Bros. При виде манерного гонщика, практически гарантированно вырубающего врагов с воинственным криком «Фэлкон пааа-анч», удержаться от хихиканья практически невозможно.





ARROW IN THE KNEE

Довольно часто игровые мемы рождаются из лени, жадности и бездарности игровых разработчиков; современные опусы, гламурно-прилизанные в массе своей, время от времени тоже порождают забавные шутки. Отличный пример – застрявшая в коленке стрела из Skyrim. Какой таинственной могучей силой обладали те стрелы, правда, неизвестно: в сухом остатке в игре есть только седовласые мужи и разные ветераны, которые печально сетуют, что им в коленную чашечку впился металлический наконечник, и с тех пор не осталось ничего, кроме как заделаться хроническим неудачником.

Стрелоколенки примечательны еще и тем, что они – единственный мем со времен «Cake is a lie», который распространился настолько широко в настолько короткие сроки, что у многих начал вызывать бурную негативную реакцию.





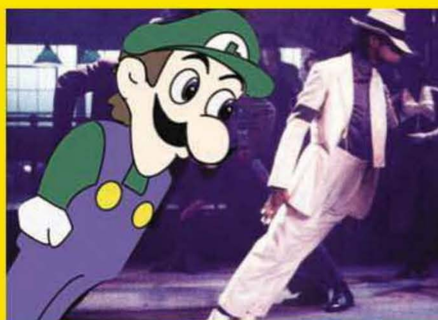


MAH BOI

Чемпионы по количеству пародий – игры «по мотивам» нинтендовских сериалов, сделанные не самой Nintendo, а совершенно «левыми» людьми. Так, в PC-версии Mario Is Missing Луиджи, главный герой игры, выглядел как деформированный инвалид с пронзающим душу взглядом. А чего стоят Hotel Mario и «Зельды» для Philips CD-i, созданные усилиями наших соотечественников из ООО «АМИ»! Они отличались не только ужасным геймплеем, но и обилием феерического качества анимационных заставок, каждый кадр из которых можно хоть в рамочку вешать.



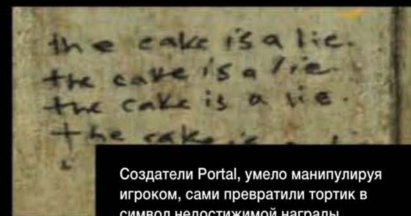








Silent Hill – замечательный пример того, как игра из-за выдающейся эстетики становится мемом сама по себе. Темнота и ржавчина? Туман и тишь? Ассоциация напрашивается сама собой, не так ли?



Создатели Portal, умело манипулируя игроком, сами превратили тортик в символ недостижимой награды.



I NEVER ASKED FOR THIS

Именно этими словами встречает зрителя трейлер Deus Ex: Human Revolution. На первый взгляд ничего смешного – Дженсен небезосновательно жалуется на свою судьбу на протяжении всей игры. Людей подкупила универсальность фразы: с такой постной миной и сиплым голосом можно высказывать недовольство вообще чем угодно. «Что за чушь опять пишут в «СИ»? Я об этом не просил!»





Святослав Торик



шведские стычки

Часть 4, продажная

История Digital Illusions CE в лицах и проектах

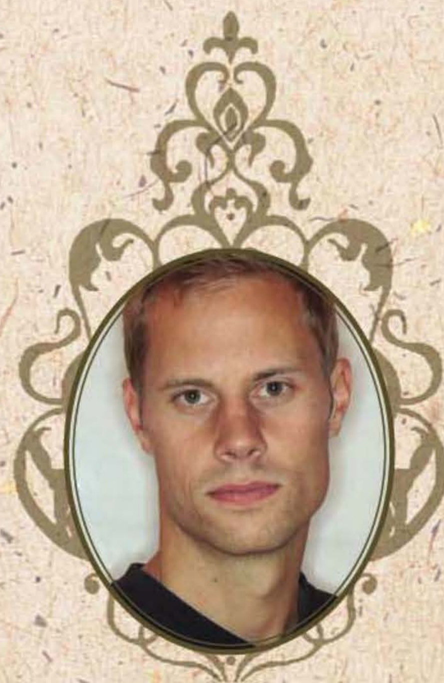
НЕЗАВИСИМОЕ ФИНАНСИРОВАНИЕ, НЕСКОЛЬКО СТУДИЙ ПО ВСЕМУ МИРУ И КОНТРАКТ С ВЕДУЩИМ ИЗДАТЕЛЬСТВОМ – КТО В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НЕ МЕЧТАЕТ ОБ ЭТОМ? ВОТ И РУКОВОДИТЕЛИ DIGITAL ILLUSIONS CE СЧИТАЛИ, ЧТО ПЕРЕД НИМИ ОТКРЫТЫ ВСЕ ПУТИ, И МОЖНО СМЕЛО ИДТИ ПО ДОРОГЕ ИЗ ЖЕЛТОГО КИРПИЧА, РАЗДАВАЯ ОБЕЩАНИЯ КУЛЬКАМИ. НО, КАК ПЕЛ ПОЭТ, В КОНЦЕ ПУТИ ПРИДЕТСЯ РАССЧИТАТЬСЯ.



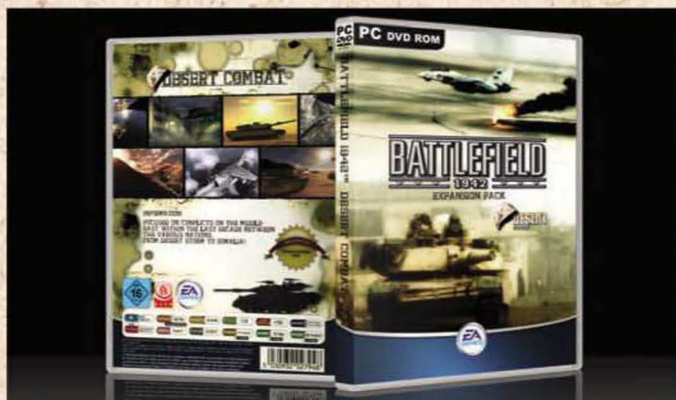
Ларс Густавссон считает, что три основные причины играть в Battlefield – это свобода выбора, баланс оружия и занимательность процесса.

А ведь как хорошо все начиналось: в 2003 году Digital Illusions CE AB словно окунулась в фонтан удачи. Поговорка «как встретишь год, так его и проведешь» сработала без хитрых оговорок мелким шрифтом: в феврале Electronic Arts совершила, по словам пресс-релиза, «стратегические инвестиции и долговременное соглашение об издании» с DICE. К этому заявлению с одной стороны прилагалось девять миллионов долларов, а с другой – 19% акций шведской компании. Казалось бы, причем тут 900 тыс. копий игры Battlefield 1942, которую эти две фирмы продали за три месяца до того?..

Почти сразу после этой радостной новости прошел следующий анонс: в разработку попали аж три проекта, и все издаются под крышей EA. Это была часть условий того самого контракта. Согласно ему, американское издательство ближайшие пять лет обязуется запускать в продажу все проекты шведской студии, причем срок договора может быть продлен до двух раз (то есть 15 лет в совокупности), но при условии, что каждую пятилетку будет готово к продаже не меньше четырех проектов. Это были очень комфортные для разработчиков условия, тем более что авторские права на Battlefield в любом случае остаются у шведов, а предусмо-



Посмотрите на это милое, доброе располагающее к себе лицо. До того как заняться аддоном Secret Weapons of WWII и BF: Vietnam, Армандо Марини отвечал за разработку игр для детей в Sandbox Studios.





▲ А ведь если бы Фрэнк Делис согласился продать не только трейдмарке, но и все материалы по Desert Combat, тот моментально вышел бы на дисках, вошел во все антологии и, вероятно, позволил совету директоров DICE отказаться от щедрого предложения EA по скупке акций...

тренный договором отказ «Электроников» от издания проекта (по любой причине) передавал им еще и права на издание. С такими тузами в рукаве грех не сыграть.

Однако, скорее всего, именно это послабление с правами и привело к тому, что Сьодерланд – не без помощи совета директоров – принял однозначное решение: весь упор на «Баттлфилды». Да, студия по-прежнему жила на процент от продаж, но по крайней мере, теперь им было гарантировано, что огромная издательская махина предпримет все усилия, чтобы эти продажи состоялись и были высокими.

Со своей стороны, чтобы повысить качество выдаваемой продукции, в гетеборгском отделении была определена группа товарищей, возглавляемая техническим директором Хоакимом Грундвалем, начинавшим карьеру программистом движка S40/Motorhead. Он как раз закончил работу над Midtown Madness 3, и гоночные симуляторы ему, видимо, изрядно поднадоели. Это совпало с новым вектором политики DICE, так что Хоаким сформировал команду из двадцати программистов, которая впоследствии разрослась аж до сорока человек. И все они занимались будущим проприетарным софтом компании – вот сколько денег было у шведов!



Одновременно с техническим директором появился и креативный. Им стал «сотрудник №11», Ларс Густавссон, всего семь лет назад пришедший в студию Refraction Games художником и 3D-моделлером, но полтора года назад подхвативший руководство разработкой Battlefield 1942 и уверенно доведший дело до победного конца. С тех пор он был причастен к каждой второй игре серии как главный дизайнер и креативный директор, и, между прочим, до сих пор числится в компании в этой должности.

PR-отдел палил по фанатам Battlefield короткими очередями: сначала анонсировали новое дополнение к BF, и тут же рассказали про BF: Vietnam. А чуть позже появилось сообщение об абсолютно новом проекте, но полное отсутствие дополнительной информации быстро выветрило его из памяти. А зря! Ведь благодаря именно этому проекту в студии началась – и до сих пор процветает! – настоящая параллельная жизнь, полная мифов и легенд, невероятных слухов, даже без судебных разбирательств не обошлось. Возглавил разработку Томас Андерссон; в свое время он одним из первых присоединился к DICE, когда та еще клепала симуляторы пинболла и лишь мечтала о мировом господстве. Андерссон, десять лет программировавший крутую графику и спецэффекты, давно предлагал сделать свою игру, и его наконец-то услышали. Более того: ему выделили целую команду в гетеборгском офисе (штаб-квартира компании к тому времени уже переехала в Стокгольм) и два года на реализацию. Томас воспользовался ситуацией с уверенным размахом дизайнера-новичка с врожденным комплексом перфекциониста-педантиста. На воплощение его задумки в жизнь ушло семь долгих лет, неоднократная смена концепции, размах событий до огромной трилогии, а потом обратное ужимание в одну арку... Вы наверняка уже догадались, о чем речь, но хронология удивительной компании DICE (чей порядок я и без того периодически нарушаю) требует строгости и выдержки.

Релизы того года тоже попадали исключительно в десятку: первое дополнение к BF 1942, второе дополнение к нему же и, наконец, Midtown Madness 3 (2003) – жемчу-

ВИРТУАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ НА БЛАГО ВОЕННО-ПРОМЫШЛЕННОГО КОМПЛЕКСА

В 2004-м помимо прочего произошло еще одно любопытное событие: Digital Illusions продала свою будущую технологию, на которой разрабатывался новый Battlefield, компании-соотечественнице AerotechTelub (подразделение SAAB). В отличие от игроделов, AerotechTelub собиралась создавать на этом движке реалистичные симуляторы для тренировочных программ военнослужащих Министерства Обороны. Из предпосылок к этой покупке выделяют способность воспроизводить огромные пространства и относительную дешевизну лицензии. Также называлась теоретическая возможность внедрения новых методов управления в военной среде. Стоимость контракта составила 4 миллиона шведских крон (порядка $600 000).



▲ Вот на эту красоту купились шведские подрядчики Министерства Обороны.





жина в короне жанра городских гонок. Продюсировал игру Андреас Аксельссон, с которого когда-то начиналась студия DICE. Ради этого проекта он даже забросил продолжение Motorhead, тем более что работа по нему зашла в тупик, а впоследствии и вовсе была прекращена. И отнюдь не зря: MM3 оказалась плотно упакованной гоночной аркадой с кучей миссий типа «покатай VIP на роскошном лимузине» и тремя скандинавами в роли злодеев. Я помню, что мне очень нравились первые две части (их делала Angel Studios, ныне известная как Rockstar San Diego), но третья превзошла их на голову, а то и две. Такой Париж вы не увидите даже в современных шутерах от первого лица, а уж Вашингтон и подавно. В общем, 2003-й закончился для DICE на оптимистической ноте, усиленной 39%-м ростом доходов компании (половину всей прибыли составили выплаты за BF 1942). Впереди были новые трудности, новые радости и горести, в том числе связанные и с заокеанскими приобретениями. Так что давайте перенесемся на далекие берега Северной Америки и посмотрим, что происходило там.

В феврале 2004-го из далекого Стокгольма в Нью-Йорк в гости к своему давнему виртуальному знакомому Фрэнку Делису прилетел Патрик Сьодерланд. К тому моменту Патрик уже четыре года руководил компанией Digital Illusions CE с двумя сотнями наемных сотрудников, а Фрэнк возглавлял Trauma Studios, состоящую из восьми разбросанных по всему миру фрилансеров. Патрик выпустил Battlefield 1942, который разошелся в количестве трех миллионов копий, а Фрэнк создал к этой игре модификацию Desert Combat, очутившуюся на примерно таком же количестве компьютеров. К тому же его ребята в сотрудничестве с канадцами начали делать полноценный инструментарий разработчика для Battlefield: Vietnam, так что общих тем для разговора у Патрика и Фрэнка хватало.

Но у общения была и вполне конкретная цель: Сьодерланд предложил Делису $550 000 в обмен на целый год прототипирования (разработка «на бумаге», сбор статистики и анализ) различных игровых элементов для будущего «неанонсированного Battlefield-проекта». Популярность Desert Combat не могла не заставить шведских разработчиков отказаться от осточертевшего сеттинга Второй Мировой в пользу современных боевых действий, поэтому они обратились к тем, кто первым удачно популяризовал этот момент на основе их собственной игры, да еще и своими задумками украсил.

Фрэнк особо не мешкал. Он был знаком с Патриком еще до их встречи, но в разговорах всегда держался независимо. Вот и сейчас – он согласился сотрудничать при условии, что за ним останется право продолжать развитие Desert Combat. Его заокеанский коллега не имел ничего против заботы о персональной золотой курице, и бизнесмены ударили по рукам. Дальше начиналось самое интересное и в то же время рутинное: Фрэнку предстояло снять офис (и не абы где, в Манхэттене!) и наладить работу таким образом, чтобы и планы сотрудничества не срывать, и удерживать фокус работ над Desert Combat, а заодно продолжать развивать моддерский инструментарий для BF:V. К счастью, больше половины фрилансеров Trauma Studios согласились переехать в самую сердцевину «Большого Яблока», что позволило Делису включить в штатное расписание все указанные разработки.

Следующие полгода студия интенсивно обменивалась электронными данными с серверами DICE в Канаде и Швеции. Геймдизайнеры, нанятые Фрэнком, разрабатывали систему командования. Предполагалось, что игроки будут не просто делиться на две стороны по 32 участника: внутри каждой мини-армии происходило дробление на отряды. Каждая группа состояла из командира и подчиненных, причем у



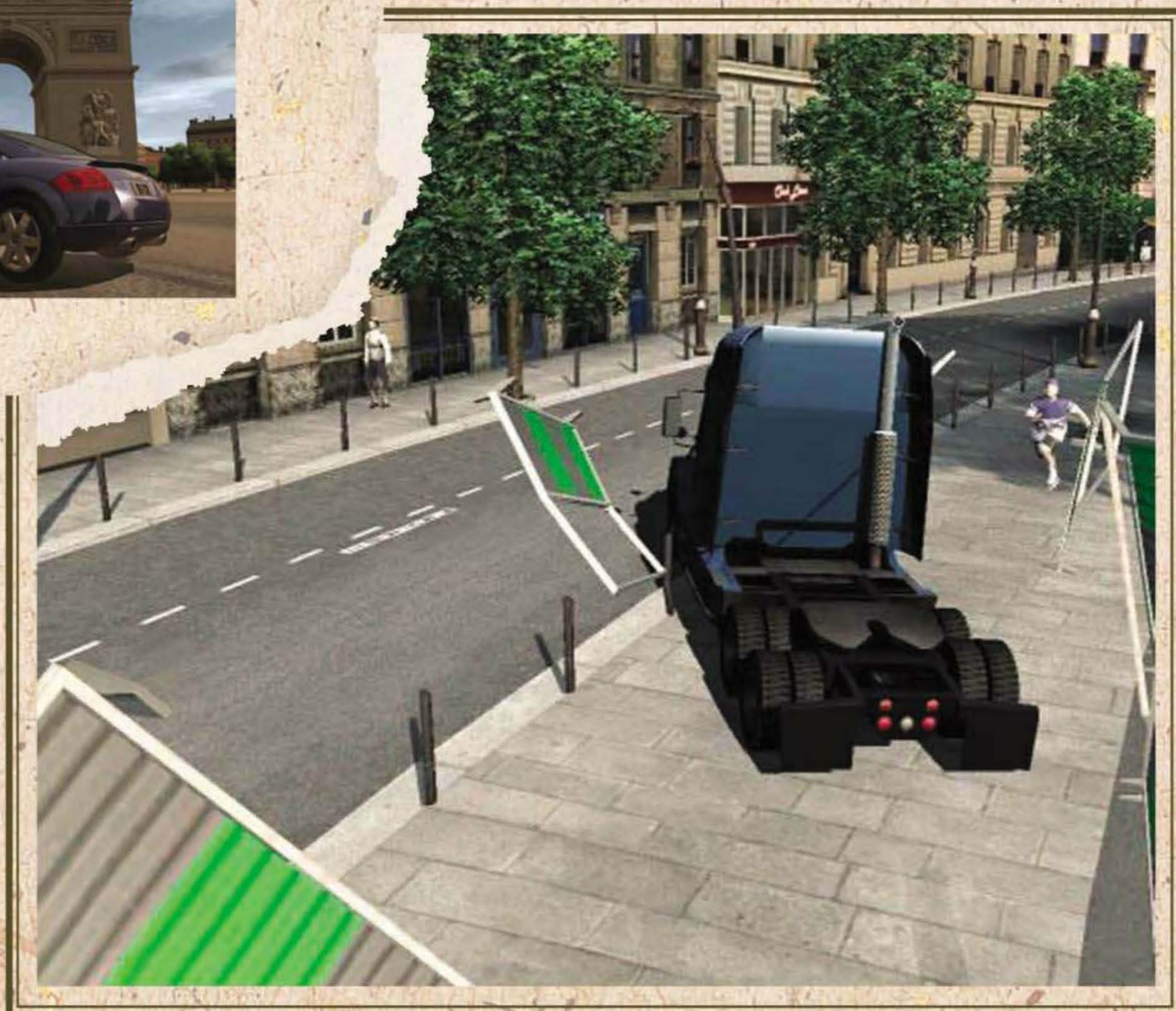
командира были эксклюзивные возможности, недоступные обычным игрокам. Такова была базовая идея, которая впоследствии несколько раз трансформировалась, прежде чем в окончательном виде попасть к шведам. А в августе Патрик вновь прилетел в Нью-Йорк подписывать бумаги. Только на этот раз это была сделка уровнем повыше: Сьодерланд прилетел покупать Trauma Studios.

Забавно, что стоимость всей конторы, включая офисное оборудование, оказалась ниже, чем платеж по предыдущему контракту, к тому же он был еще и растянут во времени: всего 500 000 долларов, больше половины из которых были выплачены сразу, а остаток планировалось выплатить по частям в течение следующих двух лет. Предполагалось, что DICE New York (никто так толком и не знает, было ли это официальное название) должна была функционировать по тому же принципу, что и ее канадская коллега: заниматься производством игр на технологии, которую разрабатывают шведы. По этому поводу Делис удвоил персонал студии, доведя его до аж 20 человек. Не забыл он и свое маленькое хобби: несмотря на то, что сделка предусматривала продажу брендов Desert Combat и Trauma Studios материнской компании, Фрэнк не включил в контракт всю графику и код модификации, а вывел ее в собственность спешно созданной под это дело "Trauma Studios Company". Благодаря этому ходу, мод продолжал еще какое-то время выходить под именем Desert Combat Final, что выразилось и в перенятой у предка последовательности версий.

Теперь давайте пройдем чуть северо-западнее, перешагнув через канадскую границу. Именно там, в городе Лондон (штат Онтарио) работала аж в двух офисах DICE Canada, которая через полтора года после приобретения наконец-то переключилась на проекты Digital Illusions CE. Была одна проблема: команде банально не хватало опыта. Канадская студия делала что угодно, но только не самостоятельный проект: дополнение Secret Weapons of WWII (2003), «тотальная конверсия» Battlefield: Vietnam (2004), немного графики на аутсорс – все шло к тому, что студии уготована перифе-









рийная роль вроде той, что исполняют некоторые студии-сателлиты в империи Rockstar Games: сделать порт одного, набросать аддон к другому, потестировать третье... Самое удивительное, что Фредрика Лильегрена, директора компании, такое направление бизнеса вполне устраивало. Он понимал, что с командой, которая еще вчера делала аркады по мультсериалу «Шрек», выкатить ААА-хит за два года невозможно, в то время как даже самая тяжелая работа на заказ не требует семи пядей во лбу. Поэтому руководитель студии стоически набирался терпения, копил ценный опыт и ждал подходящего шанса.

И вскоре он действительно выпал. Лильегрену дали отличную тему для разработки, которая даже особого опыта не требовала – нужно было набросать прототип такой Battlefield, которая бы работала по модели free to play с микротранзакциями. В то время волна подобных онлайновых развлечений уже поглотила Азию и вовсю приближалась к Европе, по пути задев Россию, что выразилось в огромном количестве пиратских шардов и браузерных «игр»... ох, нет, это совсем другая история. Так вот, Фредрику и команде довелось придумывать «бесплатный BF» с точки зрения игрового дизайна. Я не знаю, как проходила работа, но судя по всему, с этим заданием он попросту не справился, потому что в итоге DICE Canada вернулась к прежнему режиму.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ЗАМКЕ У ШЕФА...

В апреле 2004-го PR-отдел устроил очередную бомбардировку. Седьмого числа шведы анонсировали отдельный Battlefield для PlayStation 2, тем самым совершив первый заход сериала на приставки. А уже двадцатого рассказали о «старшем» сиквеле, который ковался совместными усилиями всех DICE-сателлитов: DICE New York (исследования и прототипирование), DICE Canada (арт) и, собственно, Digital Illusions CE (все остальное). И, как и в прошлый налет, через полгода последовал еще более мощный удар: шведы в лаконичной манере сообщили о подписании контракта на новый проект, который охватывает не только текущее поколение консолей, но и будущее. Версии для PS2 и Xbox разрабатывались в Канаде (по всей видимости на RenderWare), а вот игровым приставкам будущего досталось то, над чем уже год корпел Хоаким с коллегами – новый движок с разрушаемостью, реалистичной физикой и вообще всем тем, о чем мечтал Никлас Перссон, делая первые наброски к Battlefield 1942.

Но это не единственное, чем занимались студии DICE по обе стороны Атлантики. Несмотря на имеющиеся договоренности с EA, шведы не отказывались поработать на сторону. Особенно на такую сторону, сотрудничество с которой никогда не разочаровывало, даже когда приходилось отменять проекты. Говоря прямо, с Microsoft им было хорошо, поэтому в мае 2004-го они заключили сделку на миллион долларов, согласно которой консольная Battlefield, изначально намеченная как эксклюзив для PS2, готовилась теперь и для Xbox, естественно, с поддержкой LIVE. Словно в подтверждение добрых намерений в том же мае Microsoft издала RalliSport Challenge 2 (2003), которая получила практически наивысшие оценки от профильных обозревателей. Однако это было последнее стороннее вложение в Digital Illusions CE.

К тому времени студия оценивалась аж в $55 000 000, благодаря как высоким доходам, так и инвестированию со стороны заинтересованных персон. Эта ситуация не очень нравилась Electronic Arts, которая тогда как раз получила переходящее звание «империи зла» за скупку всего того, что хотя бы высказывало желание продаться. В ноябре 2004-го Джон Риччительо обратился к совету директоров DICE с предложением приобрести все акции шведской компании. Обдумав предложение, те пришли к выводу, что нужно соглашаться. Во-первых, роялти от первой BF уже заканчивались, а ближайший из анонсированных проектов собирается выйти лишь через полгода, да и его одного не хватит, чтобы содержать три сотни сотрудников. Во-вторых, EA – это двадцать лет на рынке и место в тройке лидеров; чтобы под такой крышей разориться, нужно очень сильно постараться. Ну и в-третьих, акции первого класса по 61 кроне за штуку – это очень щедрое предложение, потому что полтора года назад они стоили по 40 крон, к тому же курс кроны тогда был на 22% ниже, так что по сути прибыль получается еще выше.

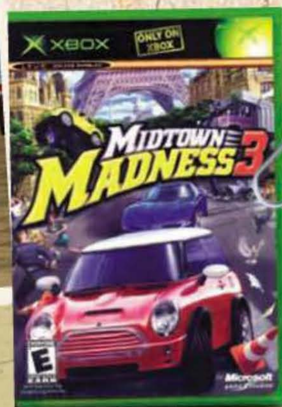
Но все равно прошло почти два года, прежде чем DICE поменяла AB на EA. За это время и в студии, и в ее сателлитах произошло немало перемен, но об этом периоде я расскажу в следующий раз. **СИ**











ВОПРОС-ОТВЕТ

? Какие особенности серии Battlefield вы считаете ключевыми?

Я бы сказал, «свобода» определенно одна из них. Баланс «камень-ножницы-бумага» это то, что мы всегда кладем в основу, всегда есть метод и прием против него, у нас не бывает супероружия. И не на последнем месте у нас «песочница»: всегда есть чем заняться. Если не получается обходить с флангов, садись в джип или встань за пулемет – каждому найдется занятие по душе. – Ларс Густавссон, креативный директор Digital Illusions CE.

Уж не знаю, почему он «свободу» отделил от «песочницы» (на мой взгляд, это все из одной оперы), но баланс у BF отменный. Даже сейчас, периодически поигрывая в BF3, я не ограничиваюсь одним классом – в зависимости от ситуации действительно приходится то становиться снайпером, то работать подавляющим огнем из пулемета, а то и на вертолете полетать доведется. Очень приятно, что даже на посту креативного директора человек способен держаться своих убеждений.

? 17 апреля 2002-го Digital Illusions анонсировала свою первую сделку с Electronic Arts. Вы можете раскрыть финансовую сторону контракта?

30 миллионов шведских крон (примерно $3 500 000 и процент с продаж). – Патрик Сьодерланд, исполнительный директор Digital Illusions CE.

Нужно отметить, что Патрик с самого начала выбрал правильную стратегию общения с EA: поскольку на тот момент у DICE были контракты и деньги, способные в совокупности вытащить студию из любых передряг, Сьодерланд запросил поменьше аванс и побольше роялти. Увы, эта стратегия подходит лишь для осторожных разработчиков, она не позволяет расслабиться и работать со спущенными рукавами. Но узнали они об этом лишь через полтора года...

? Как получилось, что именно DICE сделала Midtown Madness 3? К вам пришли из Microsoft или вы сами предложили им эту идею?

Вообще-то это мы подготовили питч и убедили их в том, что мы сделаем более крутую игру, чем первые две части. Мы и раньше разрабатывали игры для Microsoft, так что они знали, чего от нас ожидать. – Андреас Аксельссон, продюсер Midtown Madness 3.

Андреас до последнего вытягивал «гоночный отдел» в Digital Illusions CE, но когда над студией начала довлеть Electronic Arts, распугавшая прочих потенциальных партнеров, был вынужден отступиться. Сама EA в опыте шведов не нуждалась, у нее своих виртуальных водителей было выше крыши. Любопытно, что в конечном итоге DICE вернулась на гоночную сцену – ну, хотя бы в виде разработчика движка для NFS: The Run.

Наталья Одинцова



Shin Megami Tensei: на стыке мистики и научной фантастики

Часть вторая

ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ, КОГДА НАСТУПИТ КОНЕЦ СВЕТА? РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ ATLUS НЕУТОМИМО ПЕРЕБИРАЮТ ВАРИАНТЫ. СТОИТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ СТОЛКНУТЬСЯ СО СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫМ, И ТУТ ЖЕ ВЫЯСНЯЕТСЯ, ЧТО ЛЮДИ – ТОТ ЕЩЕ ПОДАРОЧЕК.

На случай, если вы пропустили первую часть этой статьи, напоминаю: в основных выпусках Shin Megami Tensei действие может разворачиваться как в постапокалиптическом, так и в современном мире (который, впрочем, тут же окажется на грани катастрофы или будет разрушен). В любом случае, персонажу игрока, традиционно «немому» герою, придется столкнуться с демонами. Так здесь называют всех сверхъестественных существ – будь они хоть ангелами, хоть скандинавскими богами, хоть русалками из народных поверий. Их предлагается не только побеждать в сражениях, но и вербовать в команду – с другими союзниками обычно туго. Максимум, появится напарница не потустороннего происхождения. Демонов она не коллекционирует, однако, благодаря таланту к волшебству, сумеет постоять за себя в бою. Сам протагонист (если внезапно не превратится в демона) отдает предпочтение новейшим технологиям: использует портативные устройства или даже костюмы-скафандры, оборудованные специальными программами, чтобы общаться с гостями из астральных далей и заручаться их поддержкой. По мере того как развиваются события, его втягивают в конфликт идеологий – ни одна не провозглашается абсолютным добром или абсолютным злом, и присоединиться можно к любой из противоборствующих сторон.

Вместе с тем, еще до релиза Shin Megami Tensei II в 1994-м, цикл начал разрастаться. А с годами отдельные ответвления набрали столько поклонников, что затмили по по-



В большинстве игр, относящихся к семейству SMT, геймеры сами решают, какие параметры главного героя улучшить с помощью бонусных очков при получении очередного уровня. Удастся ли заодно повозиться с билдом спутников-людей – зависит от выпуска (в Digital Devil Saga, например, так сделать нельзя).

В Soul Hackers геймеров часто балуют коротенькими CG-роликами – из-за этого игру пришлось издать на двух дисках. Пока об официальной локализации речи нет, но группа энтузиастов делает любительский перевод.





В первой Devil Summoner, как и в SMT II, учитывается, как персонажи расставлены в команде. Здесь это означает, что те, кто стоит в первом ряду, могут использовать «физические» атаки, а те, кто во втором, – только магию, но зато их нельзя достать навыками ближнего боя.

пулярности основные выпуски. Наибольшую известность получили RPG из семейства Persona – о них рассказывалось в прошлом номере «СИ». В этот раз речь пойдет об остальных экспериментах Atlus с формулой Shin Megami Tensei.

DEVIL SUMMONER

Shin Megami Tensei: Devil Summoner выходит в декабре 1995-го для Sega Saturn – спустя чуть больше года после появления Shin Megami Tensei If.., которая послужила прообразом Persona, и менее чем за год до опубликования оригинальной Persona для PS one. На обложке реклама: мол, внутри геймеров ждут замечательные трехмерные подземелья (исследовать их предлагают с видом от первого лица). По тем временам это было действительно круто и необычно. Шутка ли, консольная RPG – и с 3D!

Devil Summoner во многом имитирует основные выпуски SMT. У главного героя всего один напарник-человек, зато какой – очаровательная дама-детектив Рей Рейхо. Кадзума Канеко, художник и ныне один из главных идеологов сериала, как-то признался, что Рей – один из его любимых персонажей. «Ее характер, ее выбор одежды… такие люди мне нравятся. Она одевается по-деловому, будто она эдакая суперженщина, но потом ей приносят свиные колбаски, и она их бесцеремонно поедает. В этом есть что-то милое». Остальные бойцы – многочисленные демоны, наводнившие современный японский город. С ними все так же предлагается переговариваться прямо во время схваток, чтобы переманить на свою сторону, а общение становится возможным благодаря специальным устройствам. Здесь они именуются GUMP (от gun computer) и напоминают пистолеты замысловатой формы, причем из них можно стрелять (в продолжении, Soul Hackers, встречаются и другие разновидности GUMP, вроде модифицированных гитар).



Идеологические разногласия отходят на второй план. Гости из потустороннего мира по-прежнему делятся на тех, кто поддерживает закон, хаос, или соблюдает нейтралитет, но это не влияет на сюжет. Алаймент у героя – временный, он складывается из алайментов союзников и учитывается только в переговорах с демонами. История же – о том, как обычный японский школьник случайно сталкивается со злым заклинателем демонов и погибает. Но на том свете решают, что в загробный мир ему попадать еще рано, и воссоединяют неприкаянную душу с первым же подвернувшимся телом. Как выясняется, оно принадлежит Кудзунохе Кёдзи – недавно погибшему детективу, который тоже специализировался на призывании сверхъестественных союзников. Дух прежнего хозяина вьется рядом, не торопясь отбывать в обитель мертвых. Но поскольку от дел он теперь несколько отстранен, по следу злого заклинателя пойдет воскрешенный герой.

Доверие сверхъестественных союзников отныне нужно дополнительно завоевывать. Иначе в пошаговых боях им удастся отдать лишь одну команду: «действуй!». А уж какие именно навыки использовать, и использовать ли вообще, они в таком случае решат сами. Могут даже не подчиниться – дескать, не тот у заклинателя авторитет, чтобы ради него лезть в самое пекло. Заставлять демонов проникаться уважением к герою – дело долгое и неблагодарное. Проще всего с теми, кто по характеру жаден – им достаточно дарить драгоценные камни, чтобы через какое-то время получить в свое распоряжение абсолютно верных союзников. Остальные следят за тем, сколько уровней набирает персонаж и сколько драк они пережили вместе с ним – в таких условиях ждать, когда же тебя наконец безоговорочно признают лидером, а заодно позволят максимально конкретизировать приказы, приходится очень долго. При этом, независимо от степени верности (а всего их десять), демоны всегда расходуют особую энергию, магнетит, когда сопровождают заклинателя (и значит, ее запасы всегда находятся под угрозой обнуления). Жару поддают многочисленные ловушки – в местных лабиринтах их рассыпали с особенной олдскульной щедростью.

Devil Summoner не так давно переиздали для PSP, но на Западе так и не опубликовали. Причин тому, как поговаривают, несколько. Во-первых, версия для портативной консоли использует все тот же оригинальный сатурновский образ, добавляя эмулятор, через который он запускается. Исходный же код (т.е. еще не скомпилированный для Saturn) утерян, поэтому добавить перевод в игру без дополнительных денежных затрат не получится. Во-вторых, ходят слухи,



Уже в первой Devil Summoner герои попадают в Dark Realm – потустороннюю версию знакомых им достопримечательностей.

Хотя в реальности эпоха Тайсё продлилась всего 15 лет, с 1912 по 1926 год, в Soulless Army действие происходит в 20 год эры Тайсе, т.е. подразумевается, что император не умер в 1926-м и эпоха Сёва все еще не началась. Заодно предполагается, что в 1923-м не произошло Великое землетрясение Канто, которое практически полностью уничтожило Токио и Йокогаму (в романе-приквеле, впрочем, такой точки зрения придерживаться не стали). Эта историческая аномалия – повод связать Kuzunoha Raidou и SMT II: кое-кто считает, что если столицу все-таки постигнет несчастье, это предотвратит мировую катастрофу в будущем и появление Tokyo Millenium.



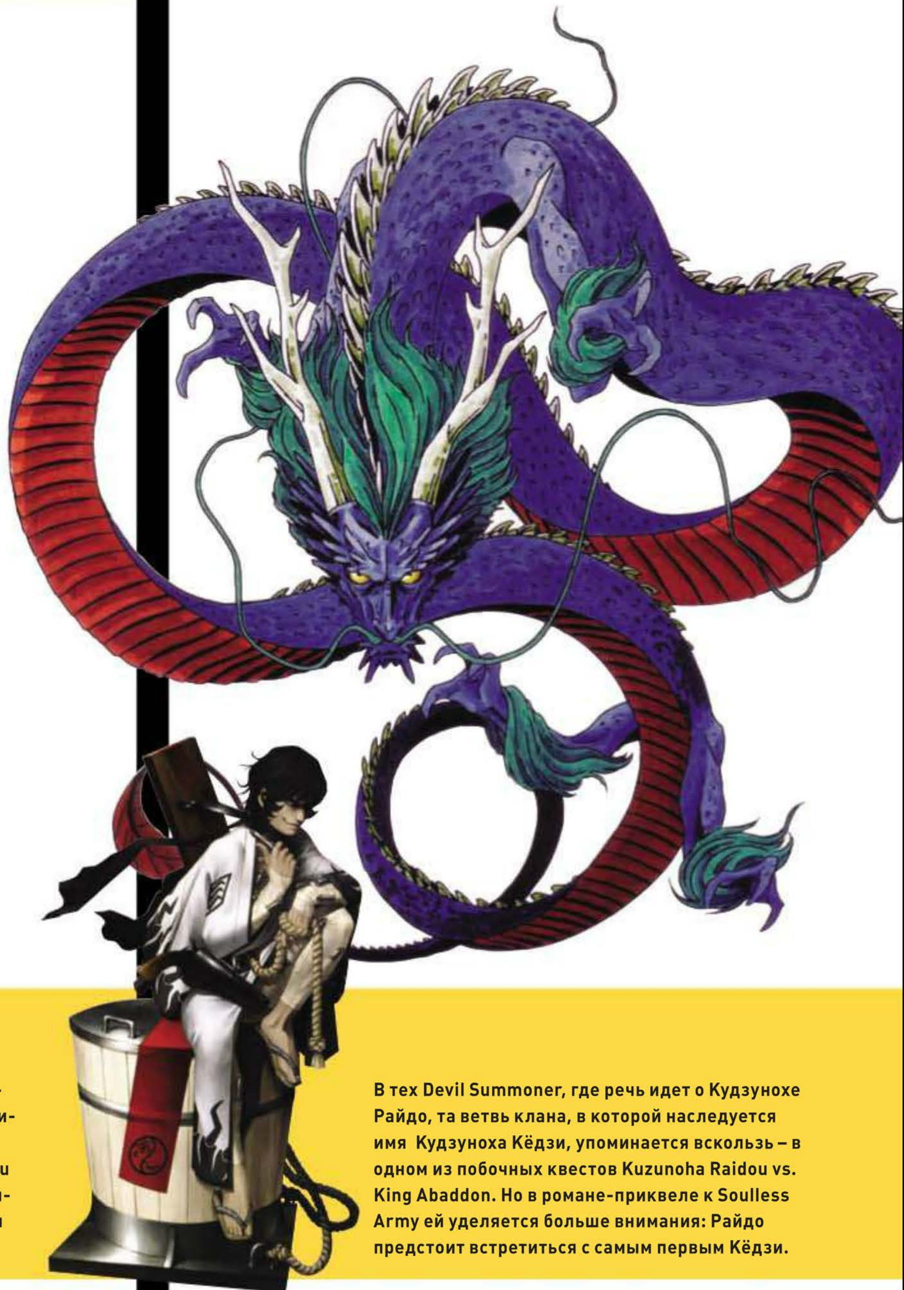
что в американском отделении Sony косо смотрят на порты: мол, нужен дополнительный свежий контент.

Вторая часть, Devil Summoner: Soul Hackers, вышла для Saturn в ноябре 1997-го (позднее ее выпустили и для PS One). Кудзуноха Кедзи и Рей появляются в некоторых сценах, но теперь они – второстепенные персонажи. Действие разворачивается в не слишком отдаленном будущем: дескать, в некоем японском мегаполисе Амами-сити в каждой семье есть компьютер, и все компьютеры объединены в одну гигантскую сеть. Никого вроде бы не смущает, что правительство контролирует весь обмен информацией. Крупные софтверные компании создают собственные подсети – самые настоящие виртуальные города. Герой взламывает такую подсеть с помощью GUMP, который где-то раздобыли его друзья-хакеры, и тут же попадает в передрягу: у него чуть было не отнимают душу.

Soul Hackers опирается на мифы североамериканских индейцев, поэтому дух-спаситель принимает облик койота. Как он объясняет, протагонисту предстоит схватка со злом, а подготовиться к ней помогут квесты-видения. Суть их – пережить финальные часы чьей-то жизни. В первом квесте объясняется, как воспользоваться функциями GUMP, связанными с призыванием демонов. Но когда герой пытается применить эти знания в реальном мире, то нечаянно выпускает на свободу сущность по имени Немисса. Та стремительно обустраивается в теле подруги главного героя и периодически берет управление на себя, оттесняя сознание хозяйки на второй план. Немисса, к счастью, не выглядит особенно злонамеренной, но откуда она взялась и зачем организации под названием Phantom Society потребовались заклинатели демонов – все это предстоит выяснять по ходу игры.

Необходимость набирать в отряд сверхъестественных существ сохранилась, не исчезла и «система лояльности», но теперь она стала гораздо понятнее и удобнее. Чтобы демон проникся большим доверием к заклинателю, нужно взять его с собой в бой и посмотреть, какие атаки тот предпочитает. С симпатиями все станет понятно по цвету, которым подсвечивается название приема, когда союзник его выполняет: синий обозначает симпатию, красный – неприязнь. Затем нужно постоянно отдавать приказ использовать именно любимые умения: спустя буквально несколько битв выяснится, что подопечный безоговорочно подчиняется лидеру и даже не думает игнорировать команды. Также вместе с доверием увеличивается урон от его ударов.

Вдобавок, на портативное устройство, которым пользуется персонаж, теперь позволяют скачивать различные полезные программы (позднее эта идея найдет воплощение в основном выпуске цикла, SMT: Strange Journey, и в Devil Survivor). Они бывают четырех типов: относящиеся к битвам, навигации в лабиринтах, разговорам с демонами и генетическим экспериментам над демонами. В частности, есть программы, которые облегчают переговоры с демонами женского пола или позволяют сохраняться где угодно (в предыдущем выпуске, в принципе, тоже удавалось обеспечить себе внеплановый сейвпойнт, но за это нужно было расплачиваться специальными предметами из местного магазина). Благодаря чудо-устройству даже скрещивать демонов теперь можно прямо в походе, не обращаясь всякий раз в специализированную лабораторию. Общению между персонажами уделяется гораздо



SMT III: Nocturne в Японии пережила несколько преображений: это и режиссерская версия, Maniax, которую взяли за основу для американского и европейского релизов, и обновленный вариант Maniax с подобающе километровым названием – Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniax Cronicle Edition. Его вкладывали в лимитированные издания Kuzunoha Raidou vs. King Abaddon. Вместо Данте гостевым персонажем оказывается Кудзуноха Райдо, и в отличие от предшественника он таки выучивает навык Pierce.

В тех Devil Summoner, где речь идет о Кудзунохе Райдо, та ветвь клана, в которой наследуется имя Кудзуноха Кёдзи, упоминается вскользь – в одном из побочных квестов Kuzunoha Raidou vs. King Abaddon. Но в романе-приквеле к Soulless Army ей уделяется больше внимания: Райдо предстоит встретиться с самым первым Кёдзи.

В некоторых SMT сверхъестественные сущности, которые помогают героям, могут сами заговорить с соплеменниками, если столкнутся с ними в бою. Например, в Persona 2: Innocent Sin, Один способен прикрикнуть на валькирий: мол, помогайте команде. А в Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon, Асура и Махакала, оказавшись лицом к лицу, обсуждают, что являются воплощением одного и того же бога и как предстоящая драка решит, кто же из них самый достойный.

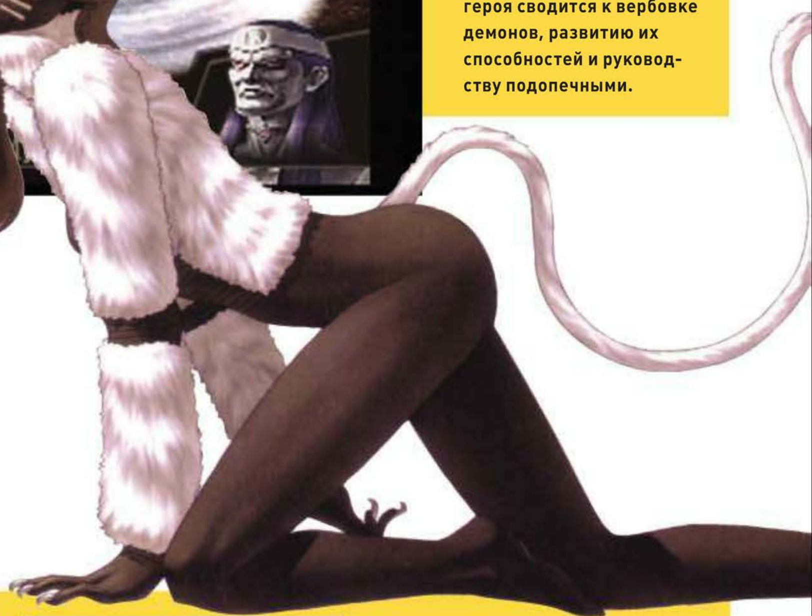


чет делиться важной сюжетной информацией – тут ему можно устроить магический ледяной душ. Потребуется очень внимательно осмотреть какие-нибудь заросли – и с этим поручением сверхъестественный помощник справится на ура. А если умеет летать, то доберется туда, куда сам заклинатель проникнуть не в силах. Система лояльности сохранилась – например, нельзя использовать демонов в генетических экспериментах, пока они не до конца доверяют главному герою. Но завоевать их расположение стало проще – союзники быстро проникаются уважением к заклинателю, пока дерутся бок о бок с ним. В среднем, чуть свыше десятка совместно пережитых стычек гарантируют абсолютную преданность напарника. В бою (как и в мирное время) героя сопровождает только один демон, но его в любой момент можно заменить – на одного из тех, кто ждет своего часа в чудесных пробирках (ими заменили GUMP).

Главную роль снова получает представитель клана Кудзуноха – на этот раз той его ветви, в которой каждый новый заклинатель принимает фамильное имя Кудзуноха Райдо. Герой, которым управляет игрок, – уже четырнадцатый в череде Райдо. Как и предшественники, он обязан охранять столицу Японии от всех потусторонних напастей. Создатели



Как мастер клинка Кузуноха Райдо уступает даже героям ролевого сериала Tales of – знает всего пару фехтовальных приемов, новых не разучивает и нередко промахивается, стоит лишь врагу отойти в сторону. Да и пистолет, пули к которому различаются магическими свойствами, не уравнивает его с нечистью. Но это, по сути, совершенно неважно. Дело жизни главного героя сводится к вербовке демонов, развитию их способностей и руководству подопечными.



больше внимания, чем прежде (да и список действующих лиц расширился), лабиринты стали интереснее, и в них нет такого бессмысленного засилья ловушек, как в первой части. Вместе с тем эта RPG все равно осталась суровой – боссы здесь действительно зубодробительные.

Позднее Soul Hackers переиздали на родине для PS one, но через океан игра так и не перебралась. Ходят слухи, что Atlus была готова локализовать вариант для Saturn, но помешали какие-то разногласия с Sony.

Следующий выпуск с подзаголовком Devil Summoner выходит только в октябре 2006-го для PS2. Схожие перерывы случались в истории и Persona, и основных SMT, но Devil Summoner: Kuzunoha Raidou vs. the Soulless Army сильно отличается от предшественниц по концепции – настолько, что ее впору считать началом нового ответвления. Пошаговые бои сменились схватками в реальном времени, а действие разворачивается в Японии эпохи Тайсё, спустя несколько лет после окончания Первой мировой войны. С демонами больше не нужно переговариваться, чтобы заполучить их в команду. Достаточно использовать навык, к которому они уязвимы (у Джека Фроста, например, традиционно аллергия на заклинания огня) – и останется только выдержать небольшое испытание на скорость реакции (быстро нажимать на кнопку), чтобы будущий союзник покорно полез в пробирку-переноску, которая отныне заменяет программное обеспечение. Вдобавок, демоны пригодятся и вне схваток. Скажем, разволнуется свидетель, не захо-



Majin Tensei – ответвление сериала Shin Megami Tensei, посвященное стратегическим RPG. Его история начинается с Majin Tensei I для SNES (1994) и заканчивается в 1997-м – именно тогда для Saturn выходит Ronde, которой даже не дали подзаголовок Majin Tensei III и которую делали силами сторонней компании в то время, как в самой Atlus занимались Soul Hackers.

нередко упоминают в интервью, что первая часть задумывалась как более жизнерадостная по духу, нежели обычные выпуски Shin Megami Tensei. Сперва кажется, что это несколько противоречит действительности. Все-таки сюжет повествует о том, как некий злодей с помощью технических приспособлений усиливает упаднические настроения в обществе, чтобы страх и отчаяние граждан материализовались в виде монстров-захребетников и превратили своих носителей в чудовищ. Но в то же время на комические моменты здесь действительно не скупятся: от боевого гопака киборга-Распутина и его группы поддержки из демонических матрешек до жалоб кота Гото на уставшие от печатанья лапы.

Сиквел с не менее обстоятельным названием, Devil Summoner 2: Kuzunoha Raidou vs. King Abaddon, в Японии появляется в 2008-м и тоже для PS2. Смешные диалоги и забавные сценки попадаются и здесь, но в целом история воспринимается более мрачной по духу, чем в предыдущей части. Раньше, по крайней мере, не было речи о древнем договоре с монстрами, по которому нужно время от времени снабжать их девицами, зная, что те будут постепенно сходить с ума, превратившись в суррогатных матерей для чудовищ.



К привычным режимам «драться в демонической форме» и «драться в образе человека» в Digital Devil Saga 2 добавился режим «драться в образе полудемона». Персонажи не могут войти в это состояние по собственной воле. Они становятся сильней физически, но защита и ловкость ухудшается – поэтому если видите, что ваши одержимые упорно мажут по врагу, не стесняйтесь вовремя отступить.

Возвращается традиционная система алайментов, которой в первой Kuzunoha Raidou не было, – более того, от алаймента героя зависит, например, каким будет финал и какими демонами позволят пополнить коллекцию. За выбор пути «хаоса» (здесь «хаос» ассоциируют, помимо прочего, с бунтом против жестокого ритуала) одаривают более щедро, чем за следование «закону»: если закончить игру с этим алайментом, а затем начать новое прохождение, откроются три дополнительных дела, и в результате можно получить в команду Люцифера. «Законникам» аналогичная по ценности награда не светит.

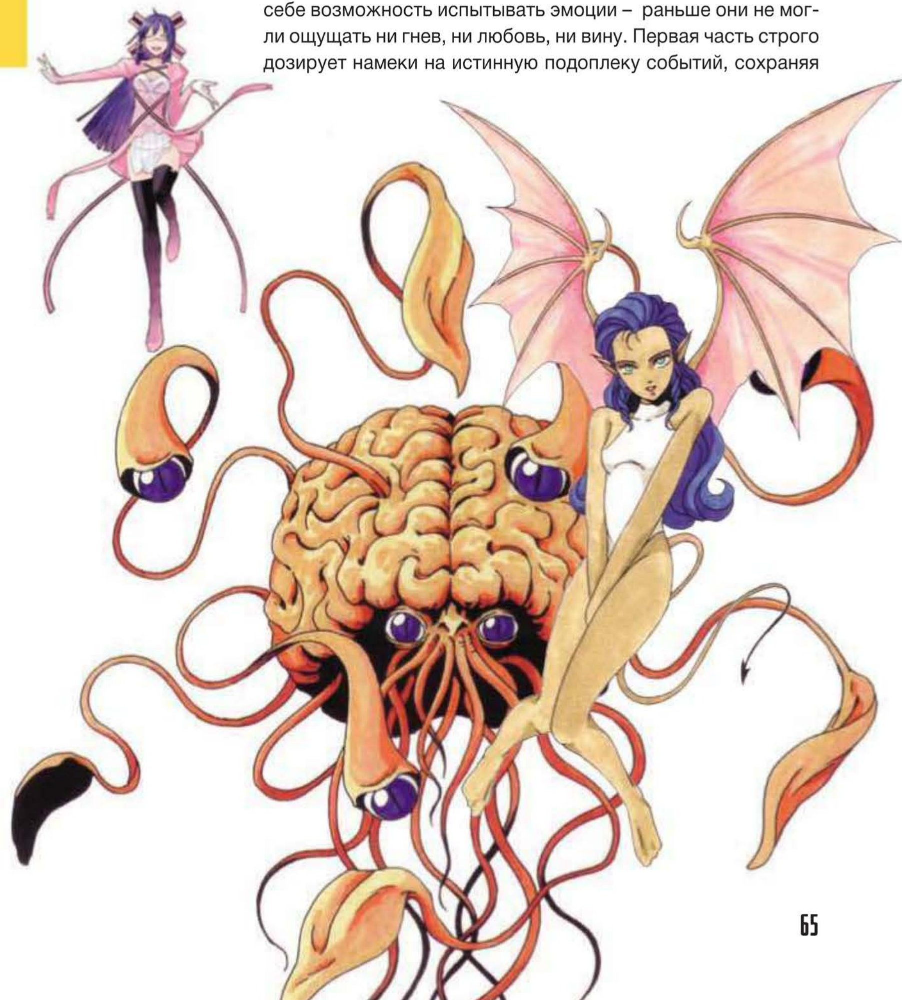
Упрощенные правила поимки демонов уступают место традиционным переговорам, а у сверхъестественных союзников появляются «разговорные» навыки. Кто-то умеет очаровывать собеседников, осыпая их комплиментами, кто-то попросту запугивает. Вдобавок, в схватках героя сопровождают уже два напарника, а не один. Заодно улучшилась ситуация с разнообразием врагов и визуально сиквел выглядит чуть лучше оригинала.

DIGITAL DEVIL SAGA

В Shin Megami Tensei III: Nocturne одна из героинь мечтает, что создаст собственный мир, где все решает мощь, и сильные пожирают слабых. Ее замысел совпадает с тем, как в основных SMT обычно показывают идеологию «хаоса». Для героев Digital Devil Saga, вышедшей в июле 2004-го для PS2, так выглядит суровая реальность. В безрадостном сером крае под красноречивым названием Свалка идет непрекращающаяся война кланов. Кто-то должен победить всех остальных, чтобы получить от невидимых арбитров пропуск в землю обетованную, где нет места битвам. Но в одночасье ставки повышаются. Бойцов поражает «вирус», который превращает их в демонов, способных использовать магию и демонстрировать чудеса силы и ловкости. При этом они постоянно страдают от голода – если они не будут пожирать подобных себе, то через какое-то время потеряют способность принимать человеческий облик, лишатся рассудка и нападать будут уже на всех без разбору, включая бывших союзников. Одновременно обитатели Свалки открывают в себе возможность испытывать эмоции – раньше они не могли ощущать ни гнев, ни любовь, ни вину. Первая часть строго дозирует намеки на истинную подоплеку событий, сохраняя



В Digital Devil Saga, в отличие от SMT III: Nocturne, позволяют деэкипировать ненужные навыки вместо того, чтобы навсегда стирать их из памяти персонажа.





Дизайном действующих лиц в Devil Survivor занимается Судзухито Ясуда, автор манги Yozakura Quartet, который также отвечал за облик персонажей в Durarara!!

интригу – окончательный итог подводит Digital Devil Saga 2, вышедшая в конце января 2005-го.

Как и в основных SMT, образы демонов здесь черпают из самых разных религий и верований, причем выбирают не только воплощения зла. Но особый упор в Digital Devil Saga делается на ведийскую и индуистскую мифологии – отсылок к ним не меньше, чем в сериале Persona – к трудам Юнга и Фрейда. Боевой опыт исчисляется в очках кармы, демонические облики главных героев носят имена небесных богов из «Ригведы», территории, которым владеют кланы, названы в честь семи чакр, энергетических центров, находящихся в теле человека. Процесс разучивания новых приемов и заклинаний представлен как освоение мантр, а земля обетованная именуется Нирваной. Технологии в очередной раз играют не последнюю роль в происходящем. В частности, очень интересно объясняется, почему в группу воинов, закаленных клановыми междоусобицами, затесался персонаж-клоун – такой же непосредственный, как малолетний ребенок.

Обе DDS лучше вписываются в образ традиционной jRPG, чем та же Nocturne, от которой они унаследовали графический движок и основные принципы сражений. Здесь не так скупятся на сценки, показывающие взаимоотношения персонажей, и не карают преждевременным gameover, если в пошаговых боях погибает лидер отряда. Не заставляют переговариваться с врагами или использовать их в генетических экспериментах. Дерись себе и не забывай о пропитании (по сути – атакуй противников спецприемами), путешествуя по традиционно долгим лабиринтам от одного сюжетного эпизода к другому. Правда, это не означает, что справиться с врагами отныне проще простого. Все по-прежнему строится на перехвате у соперников права хода. И если тем удастся завладеть инициативой, может хватить и раунда, чтобы полег весь отряд. Вдобавок, приемы, изменяющие статус персонажа (вроде паралича или сна), и заклинания мгновенной смерти традиционно действенны. Восстановишься с сейва раз-другой только потому, что бойцов на первом же ходу магически очаровали и они переубивали друг друга сами – сразу же уверуешь, что в DDS совсем не тепличные условия.

Существует мнение, что бессмысленно браться за сиквел, обойдя вниманием оригинал. Тем более, что в DDS2 предлагают награду за выбор определенных ответов в сюжетных сценках DDS1 – к отряду присоединяется персонаж, который в обычных условиях так не поступает. Я бы иначе расставила акценты: DDS1 оставляет впечатление недосказанности, если остановиться только на ней, и не кажется особо интригующей, если пройти ее после DDS2, в то время как DDS2 проще быть самостоятельной. Тем более, что начинается она с краткого пересказа событий предыдущей части. А герой, который присоединяется в случае, если DDS1 вы не проходили (или сделали неправильный выбор в диалогах), по параметрам полностью повторяет «призового».

Вдобавок, в продолжении вражеские отряды стали разнообразнее по составу, а новые правила разучивания приемов позволяют сократить время на прокачку персонажей. Раньше мантры выстраивались цепочками – нельзя было освоить навык, не потратившись на освоение всех предшествующих ему. Теперь же они уложены на манер сот. Выучиваешь содержимое одной ячейки – открываются соседние. Не все ячейки взаимосвязаны, но часть умений таким образом выучить значительно проще.

DEVIL SURVIVOR

Когда первая Devil Survivor выходит в 2009-м для DS, ее снабжают подзаголовком Megami Ibunroku (дословно – «альтернативная история богини»). Такое же словосочетание появлялось в названии оригинальной Persona (последующие выпуски обходятся без него), но с ней Devil Survivor объединяет только то, что в обеих уделяется достаточно внимания выстраиванию взаимоотношений между персонажами и обе заимствуют элементы основных выпусков Shin Megami Tensei. А вот жанр роднит новинку с ответвлением Majin Tensei – это тоже такти-







Схватки в Devil Survivor проходят по правилам стратегических RPG. Каждый юнит – небольшой отряд из трех бойцов, один из которых – лидер (если он погибнет, подчиненным тоже придется удалиться с поля). Юниты передвигаются по полю, расчерченному на клетки. Когда приходит пора обмениваться ударами, действие переносится на отдельный экран (как, например, в Fire Emblem) и начинается бой с видом от первого лица. Впервые реализованная в Nocturne концепция перехвата права хода используется и тут. Опциональные схватки для прокачки бойцов на сюжетный таймер в Devil Survivor не влияют.

ческая RPG. Разработку возглавил Синдзиро Такада – именно он отвечал за сериалы Langrisser и Growlanser.

Как повелось еще с самой первой Megami Tensei, герои разживаются портативными устройствами, которые укомплектованы программами для вызова демонов, причем сами приборы – один в один «двухэкранники» Nintendo. А действие снова, как в начале Shin Megami Tensei I, разворачивается в современном Токио. Несколько городских районов оказываются под ударом – внезапно на улицах начинают резвиться гости из потусторонних миров. Правительство решается на экстренные меры: зону бедствия изолируют, но мирных граждан никто не эвакуирует – пускай, мол, так и сидят в карантине без электричества и сотовой связи. Одновременно персонаж игрока обнаруживает, что отныне видит, сколько осталось жить ему и его товарищам по несчастью. Все, кому не повезло попасть в карантин, погибнут спустя семь дней – или даже раньше. История Devil Survivor – это снова история выбора, в полном соответствии с духом SMT. Каким образом и с кем герой выберется из опасной зоны, сумеет ли предотвратить беду, которая грозит горожанам, или оставит их погибать, чью сторону примет, решившись остановить вторжение демонов, – все это зависит от того, как геймер распорядится оставшимся в жизни его подопечного временем. Важное для сюжета событие или битва – минус полчаса. В оригинале даже слот для сейва был только один, чтобы придать больший вес каждому этапу, когда требуется сделать выбор, но в дополненной версии, Devil Survivor Overclocked (3DS), эту особенность убрали, а заодно расширили список демонов, разрешили выбирать уровень сложности и включили дополнительную главу – восьмой день (правда, не все сценарии этот восьмой день предусматривают). Дополнительного контента не настолько много, чтобы переиздание стоило рекомендовать тем, кто уже прошел оригинал. Вдобавок, уникальные особенности 3DS тут не задействуются – разве что экран стал больше и картинка четче.

Вербовать союзников отныне не предлагают – переговоры сменились аукционами, на которых за сверхъестественных существ нужно торговаться с другими заклинателями (ими управляет AI). Система скрещивания демонов сохранилась, причем в самом что ни на есть дружелюбном виде: отныне навыки, которые боец наследует в результате экспериментов, выбираются из навыков «родителей» не случайным образом – игрок сам определяет, что оставить. То ли дело SMTIII: Nocturne – сиди и терзай рандомайзер, пока не выпадет более-менее устраивающая комбинация. Слотов для умений мало – у каждого демона всего три боевых приема (и четыре слота под пассивные навыки), но все равно нововведение отличное. Реверанс в сторону основных SMT: все опыты над демонами герой ставит с помощью своего портативного устройства. Специально оборудованных лабораторий тут вообще нет. С боями все тоже обстоит замечательно. В Atlus часто говорят, что стремятся обеспечить такие условия сражений, чтобы игрок четко понимал, почему проиграл, а не гадал, в чем дело – отсутствии нужных умений у его подопечных или плохой стратегии. Devil Survivor в этом плане очень честна: до начала схватки можно посмотреть, каких бойцов (и с какими навыками) выставил противник, чтобы решить, кого лучше против них послать. Сложность не страдает: битвы с боссами запомнятся надолго.

Следующий выпуск цикла, Devil Survivor 2, выходит на родине в июле 2011-го. Действующие лица уже другие: по сюжету, Япония подвергается атаке таинственных пришельцев, и тринадцать героев подписывают договор с дьяволом, чтобы показать захватчикам кузькину мать. Сверхъестественных союзников все так же предлагают вербовать на аукционах, из новшеств – так называемая fate system, похожая на commu links из Persona 3 и 4. Когда этот номер сдавался в печать, в США появилась и локализованная версия. Подробный обзор – в следующих «СИ»! СИ



Maken X напоминает игры из семейства SMT по духу и по дизайнам – здесь тоже случаются различные паранормальные происшествия, в убранной из западной версии битве предлагается сразиться с Папой в Ватикане, а героев нарисовал Кадзума Канеко. Правда, это не RPG, а экшн. Сначала его издали для Dreamcast, причем драться в нем предлагалось от первого лица. А в римейке для PS2, Maken Shao: Demon Sword, используется вид от третьего лица.



Для портретов демонов в Devil Survivor используются иллюстрации Канеко, которые уже появлялись в других выпусках сериала, и не всегда речь идет о наиболее современной версии. Ангел, например, выглядит не девицей в бондаже (как, например, на обложке переиздания SMT II для PS One), а одет в робу (как в SMT I).



Shin Megami Tensei: NINE стала первой попыткой Atlus добавить в череду SMT еще и MMO (NINE в названии – отсылка к девяти алайментам, появившимся в оригинальных выпусках). Ее делали для Xbox и сначала, в 2002-м, выпустили standalone-вариант. А сетевую версию потом отменили, потому что оригинальный Xbox в Японии популярностью вообще не пользовался. В 2007-м настало время для второй попытки – Shin Megami Tensei Imagine (PC), которую по заказу Atlus разработали в Cave. Приобщиться к ней можно и сейчас (она работает по модели free to play), но лично мне оффлайновые ответвления нравятся больше.

Андрей
Окушко



Другая вторая мировая

КАК ИЗВЕСТНО, ИСТОРИЯ УЧИТ ТОЛЬКО ТОМУ, ЧТО НИЧЕМУ НЕ УЧИТ. ОДНАКО РАЗ ЗА РАЗОМ ЗА ОТВЕТАМИ НА ВОПРОСЫ О НАСТОЯЩЕМ МЫ ВОЗВРАЩАЕМСЯ К ПРОШЛОМУ, ПЫТАЯСЬ ПОНЯТЬ – КТО, ГДЕ, КОГДА СОВЕРШИЛ ОШИБКУ, И КАК ЕЕ МОЖНО БЫЛО ИЗБЕЖАТЬ. ОСТАЕТСЯ СДЕЛАТЬ ЕЩЕ ОДИН ШАГ – ПРЕДПОЛОЖИТЬ, КУДА МИР ПОЙДЕТ ДАЛЬШЕ ПОСЛЕ ТОЧКИ РАЗВИЛКИ, И НАЗВАТЬ ЭТО АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИЕЙ. НАПРИМЕР, НЕ НРАВИТСЯ МИРОВАЯ БОЙНЯ, В КОТОРОЙ ПОГИБЛИ МИЛЛИОНЫ? ОБЪЯСНИТЕ, ПОЧЕМУ В НЕЙ МОГЛИ ПОГИБНУТЬ МИЛЛИАРДЫ!



Вторая мировая – тема неисчерпаемая. Последние бои отгремели две трети века назад, но живы еще сотни тысяч тех, кто помнит битвы за Британию и Москву, оккупацию СССР и отступление нацистов в пределы Германии, взятие Берлина и капитуляцию Японии. Из поколения в поколение в семьях передаются истории, как дед переправлялся через Днепр под кинжальным пулеметным огнем, и как бабушка работала санитаркой в партизанском отряде. Множатся книги и фильмы, посвященные самому кровавому глобальному конфликту на памяти человечества. И игры тоже не отстают от своих старших собратьев.

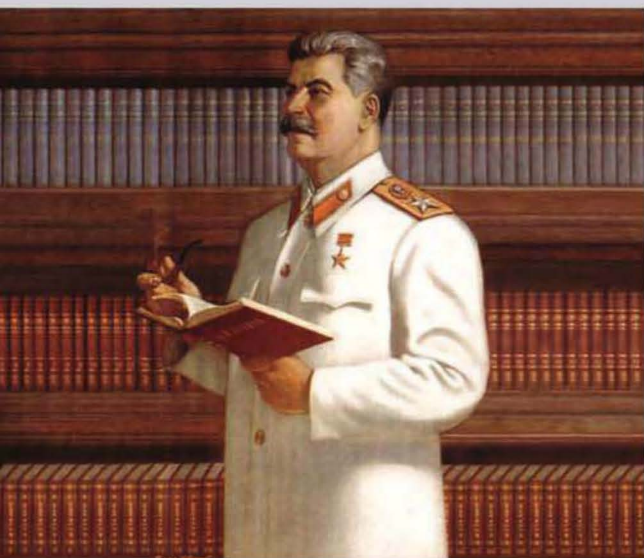
В последнее время все чаще поднимается вопрос, а могло ли быть иначе? Реально ли было избежать мировой бойни, повернись колесо истории в первой половине XX века в другую сторону? Какой стала бы Германия без Гитлера у власти? Выстояла бы Британия, не будь у руля такого волевого политика, как Черчилль? Как повела бы себя Россия, если бы в гражданской войне победили «белые»? Сколько длились бы бои, если бы США решили не вмешиваться в европейские дела, занявшись внутренними проблемами? Вопросы, на деле, нетривиальные – даже историки-профессионалы не всегда рискуют лезть в область подобных допущений. Но мы-то с вами не собираемся писать мудреных диссертаций и защищаться перед профессорским коллективом. Так что позволим себе немножко поразмышлять на данную тему.

В этой статье мы рассмотрим несколько компьютерных игр, посвященных альтернативной Второй мировой. Причем брать будем наиболее интересные образцы, те, где разработчики изначально ставили страны в иные условия, непохожие на нашу реальность. А заодно отвечали на вопросы, приведенные выше. У всех получившихся виртуальных миров разная степень достоверности. С одной стороны стоит великолепно проработанный мод Kaiserreich, с другой – сомнительной реалистичности шутер Iron Storm. Объединяет их то, что все они интересны не только (а иногда и не столько) геймплеем, но и сюжетом.



ВСЕМИРНАЯ РЕСПУБЛИКА СОВЕТОВ?

Историки до сих пор не пришли к единому выводу, хотел Сталин завоевать весь мир или просто восстанавливал Российскую империю в новой форме. Хотя сомнений, что при удачном раскладе СССР вторгся бы в соседние страны, нет – такое это было время, когда и коммунисты, и фашисты, и демократы шли на все, лишь бы установить свою гегемонию на планете. И, поверьте, наши предки в этом плане были ничуть не хуже каких-нибудь англичан, при необходимости действовавших жестко или даже жестоко. Взять, скажем, операцию «Катапульта», когда гордые бритты летом 1940 года предательски напали на корабли бывших союзников – французов.



▲ Какие планы роились в уме Сталина? Действительно ли он планировал нести свет коммунизма планете или задумывал демонтаж системы социализма?

Не выглядит дикой и идея объединения коммунистов с капиталистами против общего врага. Именно это они сделали в годы Второй мировой, до самого конца сражаясь на одной стороне, несмотря на идеологические разногласия. Так что и в Red Alert 2 стороны совершенно логично борются с Юрием, на время забыв о спорах и противоречиях. Но только на время, вспомните, ведь в реальной истории ненависть друг к другу снова вылезла наружу, как только главная угроза канула в Лету. Стоит рассматривать как достоверный и вариант с приходом к власти в СССР генералитета, вне зависимости от внешней поддержки. Не зря же Жукова после смерти Сталина считали одним из главных претендентов на пост генсека ЦК КПСС. Ну а летающие крепости, стреляющие медведями минометы и пси-способности с супердевочками оставим на совести разработчиков. Тут они все же переборщили.



▲ Черчилль, Рузвельт, Сталин. Пока еще вместе против Гитлера, но скоро их дорожки разойдутся.



СТАЛИН ПРОТИВ ЕВРОПЫ

Один из лучших стратегических сериалов в истории – Command & Conquer: Red Alert (1996), твердо стоит на подпорке альтернативной истории. А все началось с того, что небезызвестный Альберт Эйнштейн отправился в 1924 год на собственноручно сделанной машине времени (aka хроносфера), где встретился с Гитлером и помешал тому стать кровавым диктатором. Но… свято место пусто не бывает: товарищ Сталин, которого больше ничто не сдерживало на западном направлении, взялся за воплощение идеи мировой революции в жизнь. Красная Армия понесла коммунизм в Европу и Азию, в итоге уцелевшие капиталистические страны вступили в жестокое противостояние с СССР. Правда, под конец выяснялось, что виной всему Братство Нод (из Command & Conquer), но и это не мешало нам насладиться прекрасным сюжетом и отличным игровым процессом (средняя оценка на Metacritic – 90%), пусть и с набором фантастических юнитов (вроде телепортирующихся хронотанков).



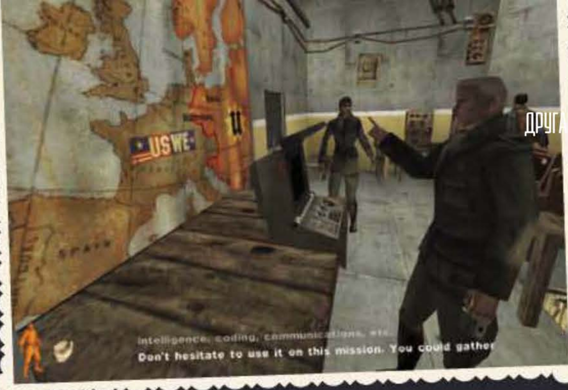
В Red Alert 2 (2000) разработчики ушли еще дальше от реальной истории, а заодно и от Command & Conquer, рассказав, что было после смерти Сталина в оригинале. Ставший премьером СССР генерал Александр Романов (родственник Николая II) отказался быть марионеткой Запада и объявил США войну. Массированное вторжение с трех сторон поставило Америку на грань гибели, и даже ядерное оружие не спасало – пси-корпус под управлением некоего Юрия (советника Романова) помешал устроить Армагеддон. Кончилось все тем, что злейшие враги обратили свое оружие против именно этого товарища, вознамерившегося подчинить себе всю планету.

Ну а Red Alert 3 (2008) и вовсе скатилась в какую-то оригинальщину. В базовой версии советские ученые тоже изобрели машину времени и помогли руководству страны убить… Эйнштейна! Итог вышел неожиданным: Империя восходящего солнца (она же – Япония) развилась до таких высот, что бросила перчатку всем сразу – и СССР, и США. Феерическое супероржие вроде протонных пушек прилагалось, впрочем, это были цветочки – дополнение поведало о японской девочке Юрико, одним усилием воли расшвыривающей выползающие на нее танки. К альтернативной истории сериал после такого можно было отнести разве что условно.



ДВЕ ТЫСЯЧИ ЛЕТ ВОЙНА

А теперь перейдем к одной из самых неординарных с сюжетной точки зрения игр из всего списка – Iron Storm (2002). Чисто формально Второй мировой здесь не было, потому что бесконечно продолжалась Первая. В действительности же мир изменился до неузнаваемости. Начиналось все по стандарту – Октябрьским переворотом 1917 года, но дальше история свернула в переулок: некто барон фон Угенберг в 1921 году захватил Монголию и начал создавать там базу «белых». Дальше, использовав помощь самых разных сил, от монархистов до демократов, он вторгся в Россию и наголову разбил последователей марксизма-ленинизма, учредив диктатуру себя любимого. А потом…





Потом фон Угенберг не нашел ничего лучше, чем воссоздать Золотую Орду! Он заключил союз с японцами и вторгся в Китай, параллельно готовя нападение на Европу. Благо там, на обломках Германской империи и Австро-Венгрии, воцарился хаос, что позволило русским откусить солидные кусочки от распавшихся великих держав. Прочие страны испугались пришедшего с востока медведя и объединились в Соединенные Штаты Европы. Война на этом не закончилась – американцы начали активно спонсировать своих «друзей по демократии», «новые ордынцы» занялись разработками секретного оружия, а немцы все это время развлекали себя партизанщиной.

События игры развернулись аж в 1964 году, через 50 лет после начала Первой мировой. В центре их – лейтенант Джеймс Андерсон – спецназовец из Америки, перед которым поставили задачу сорвать создание русскими ядерного оружия в городе Вульфенбург (ничего не напоминает?), а потом еще и прикончить лидера Русско-монгольской империи. На второй стадии операции сюжет делает внезапный поворот, и герой выясняет, что «Орду» спонсируют бизнес-круги США, мечтающие продлить войну и обеспечить себе баснословные прибыли. Атомная бомба же могла бы изменить баланс сил и вернуть на планету мир, что совсем не нужно промышленникам. Потому Джеймса и отправили на задание, после которого его ждало участие в зачистке в качестве жертвы. Тут бы всем и помириться, но барона убивают, разоблачить преступников не удается, и зло добивается своего – бойня продолжается. Такой вот себе замысловатый сюжетец в слабеньком и некрасивом шутере.



ИСТИННЫЙ АРИЕЦ

Представьте себе, у фон Угенберга есть реальный прототип – барон фон Унгерн. Этот неординарный деятель «белого» движения лелеял мечту возродить державу Чингисхана, да и вообще с пиететом относился к монархиям (его женой стала китайская принцесса). Отступив с территории бывшей Российской империи в Монголию в 1920 году, в 1921-м он со своими войсками взял столицу страны и посадил на трон своего ставленника. Правда, дальше дела пошли не так хорошо. Часть населения отнеслась к новой власти отрицательно из-за казней потенциальных революционеров. Попытка поднять восстание в России успехом не увенчалась, и в итоге сами монголы выдали барона коммунистам. В сентябре 1921-го он был казнен, а мечты о новой Орде (или Ордуси, если пользоваться терминологией фантаста Хольма ван Зайчика) канули в лету. Хотя память по себе фон Унгерн оставил – независимую от Китая Монголию.

Еще один постулат Iron Cross – история о подпитывающих войну капиталистах США – тоже имеет под собой реальные основания. Именно ВПК стал во второй половине 30-х годов XX века основным лоббистом идеи новой мировой войны. Экономике заокеанской державы нужен был толчок, и заказы оружия и техники дали ей шанс быстро возродиться после Великой депрессии. Благо американцы уже один раз нагрели руки на подобной бойне – после Первой мировой вогнав в долги ведущие европейские страны. Почему было не попробовать повторить операцию? Собственно, так и вышло – даже после капитуляции Оси США снимали сливки с Европы, благодаря программе помощи разоренным государствам («плану Маршалла»).

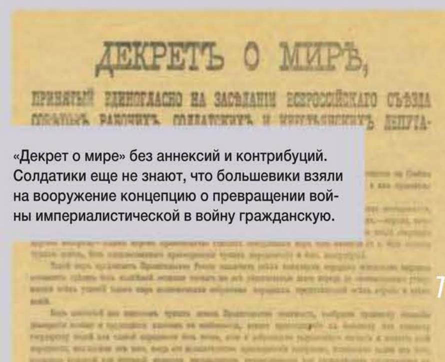
Однако основной постулат игры – бои пятидесятилетней длительности – не выдерживает никакой критики. Уже к 1917 году солдаты всех сторон (кроме только-только приехавших в Старый Свет американцев) устали от непрерывного сидения в окопах и походов в атаки. Ширилась революционная агитация, в том числе в Великобритании и Франции, вспыхивали голодные бунты и волнения на предприятиях. Не зря же в царской России такую бурю восторгов вызвал большевистский «Декрет о мире». Впрочем, все мы знаем, к чему он привел – Россия за годы Мировой и Гражданской войны потеряла миллионы человек, а ведь прошло всего восемь лет (и то после 1920-го сражались в основном за Уралом). Затянись все на полвека – и Европа бы обезлюдела. От боев, голода и болезней.



◄ Барон фон Унгерн был еще и предшественником нацистских идей, считая евреев вселенским злом и главными виновниками революции в России.

► «План Маршалла», конечно, помогал выбраться из послевоенной разрухи, но и американцы по нему получили немало.





ДЕКРЕТЪ О МИРѢ,

ПРИНЯТЫЙ ЕДИНОГЛАСНО НА ЗАСѢДАНІИ ВСЕРОССІЙСКАГО СЪѢЗДА СОВѢТОВЪ РАБОЧИХЪ, СОЛДАТСКИХЪ И КРЕСТЬЯНСКИХЪ ДЕПУТА-

«Декрет о мире» без аннексий и контрибуций. Солдатики еще не знают, что большевики взяли на вооружение концепцию о превращении войны империалистической в войну гражданскую.

Я – СВЕРХЧЕЛОВЕК!

Целый сериал с обязательным словом «Wolfenstein» в названии посвящен нацистским попыткам найти секретное оружие или воспитать сверхчеловека. Еще 20 лет назад в Wolfenstein 3D агент Блажкович отправлялся на территорию Рейха с целью разузнать о супероружии, подготавливаемом там. И уже тогда он столкнулся с попытками «истинных арийцев» вырастить идеального солдата. Аналогичным образом обстояли дела в Return to Castle Wolfenstein (2001), где тот же товарищ выяснял, чего добиваются Гиммлер и нацистская оккультная организация «Аненербе». Оба проекта получились на загляденье и заслужили место в пантеоне. А вот Wolfenstein (2009) отстал от них по качеству как геймплея, так и сюжета. Невнятная история про какое-то Черное Солнце, дающее энергию для управления временем и пространством, заставляет задуматься, что же курили разработчики.





Впрочем, создатели тактической стратегии Freedom Force vs. The Third Reich (2005) забрели в дебри «недоальтернативы» даже дальше. В здешней выдуманной вселенной супергерои (вроде Эль Дьябло или Человека-муравья) сражаются с суперзлодеями. В числе коих нацист Блицкриг, пуляющий молниями, или итальянец Фортиссимо с невероятной силы голосом. Мы бы, наверное, засунули эту игру куда-нибудь в подвал статьи, но уж больно хорош геймплей – в меру тактический, в меру сложный, в меру напичканный ролевыми элементами и общением.

Наконец, если хотите увидеть реально разрабатывавшиеся проекты «вундерваффе», добро пожаловать в «Ил-2 Штурмовик: 46». Большинство представленных здесь самолетов, правда, дальше чертежей не пошли, так что не ищите их в музеях. Особенно интересен своим необычным внешним видом Heinkel Lerche («Жаворонок»), больше похожий на ракету, чем на аэроплан. Есть тут и другие оригинальные модели, например, He.162D с обратной геометрией крыла. К тому же, разработчики не поленились и придумали интересную альтернативную ветку событий. Где высадка в Нормандии закончилась пшиком, покушение на Гитлера удалось, в Германии реставрируется монархия, а СССР проигрывает войну – и все это в 1944 году. Правда, в 1946 начинается Третья мировая, но фактически это та же Вторая, только после краткого перерыва. В общем, летать вам не перелетать.



ВСЯ ВЛАСТЬ АНЕНЕРБЕ

Немцы действительно мечтали вывести сверхчеловека, для чего были даже учреждены специальные интернаты – «Лебенсборн». Там матери рожали детей, после чего отдавали на воспитание в «хорошие руки». При этом оба родителя обязаны были быть «арийского происхождения», как и весь персонал «питомника». Вот только результаты получались не ахти – из-за отсутствия материнской ласки у многих наблюдались симптомы заторможенного развития, и «Лебенсборн» через какое-то время стал делать все больший уклон на «перевоспитание» отобранных у «расово нечистых» родителей отпрысков. С прицелом на создание современного аналога корпуса янычаров. К счастью, война закончилась, и Гиммлер понес заслуженную кару, не доведя этот эксперимент до конца.



В идеологии у нацистов царила каша, так что детей в приютах «Лебенсборн» крестили, хотя с христианством планировали порвать.

Были в Третьем Рейхе и те, кто мечтал пообщаться со сверхъестественными силами и получить от них поддержку. В основном они группировались вокруг общества «Аненербе», пытавшегося связаться с духами предков, рассылавшего экспедиции в поисках Шамбалы и занимавшегося другими оригинальными «исследованиями». Порой дело доходило до абсурда – как-то нацисты даже вознамерились доказать, что поверхность Земли шарообразная, но мы... живем с внутренней стороны. По понятным причинам не преуспели, зато на юмористических страничках засветились.



Ну а про секретное оружие Германии и так понятно. На протяжении всей войны в Третьем Рейхе мечтали изобрести чего-нибудь эдакое, чтобы раз – и все враги сдались. Вот только распыление средств по сотням проектов толку не дало: к концу Второй мировой лишь считанные образцы «вундерваффе» пошли в серию. Но и этого хватало: реактивная авиация, ракеты, подлодки со шнорхелем и прочие изобретения попортили немало крови союзникам. Доведи тевтонцы до ума еще пару десятков подобных идей, и неизвестно, в чью пользу сложились бы дела на фронте.

Межконтинентальная баллистическая ракета А-9/А-10. Германия надеялась успеть запустить пару таких «птичек» по Америке, и опоздала совсем чуть-чуть.

Возлагать венки к могилам предков считалось нацистами хорошим тоном. А вот поиски корней своей расы привели к забавным результатам – славяне оказались такими же «арийцами», как и немцы! Пришлось изучение проблемы отложить.



ГОЛОСУЮ – УБИТЬ!

Занимала игроделов и тема гибели известных людей. Так, в War Front: Turning Point (простенькой RTS 2007 года) Гитлера убивают в самом начале Второй мировой. Но это не мешает новому канцлеру продолжить его дело и высадиться в Англии. Бравые солдаты вермахта берут Лондон, не зная, что в стране уже зреет заговор. Скоро очередного руководителя Германии убирают, НСДАП отстраняют от власти, и… в свои права вступает «развесистая клюква». Орды сумасшедших русских, накачанных наркотиками и подбадриваемых комиссарами, несутся на Европу, а бывшие враги (американцы с англичанами и немцы) объединяются ради святого дела – искоренения коммунизма. Дальнейший сюжет иначе как трэшем не назовешь, но игра, как ни странно, затягивает. Притом, что геймплей типичен, но зато баланс здесь на диво хорош. Да и техника, вроде советских замораживающих танков, радует.



А вот Turning Point: Fall of Liberty (2008) ужасна. Единственное, ради чего стоит поиграть в этот убогий шутер – сюжет. Только сильно не увлекайтесь – запал разработчиков быстро сошел на нет, по сути, их хватило лишь на парочку миссий. Завязка рассказывает, как в 1931 году Черчилль погиб под колесами машины в Нью-Йорке, после чего история пошла по другому пути. Ни у кого в Британии не нашлось политической воли, чтобы противостоять «арийцам», осуществившим мечту – операцию «Морской лев». И понеслось: бравые наци победили СССР, помогли итальянцам занять Африку, встретились на азиатских просторах с японцами, а в 1953 году высадились в США. Президент-изоляционист к войне был не готов, так что немецкие бомбардировщики даже разрушили статую Свободы. Но все спас главный герой, перебивший кучу немцев и лично уничтоживший три атомные бомбы (произведенные почему-то в Лондоне под Тауэром). Ну, в общем, демократия восторжествовала, Гитлер был повержен и все такое прочее…

НЕТ ЧЕЛОВЕКА – НЕТ ПРОБЛЕМЫ?

Незаменимых людей нет, и вряд ли от одного человека зависит столь многое, как кажется нам иногда. Есть такой интересный факт: в 1932 году в Германии все крупные партии (включая коммунистическую!) шли на выборы в Рейхстаг с лозунгом возвращения потерянных после Первой мировой территорий. И кто бы ни пришел к власти, Вторая мировая все равно бы началась, хотя, возможно, и с другим составом альянсов. Впрочем, и после победы нацистов было неизвестно, как все повернется. Гитлер ведь пережил больше 40 покушений, окажись хоть одно удачным, и сценарий War Front: Turning Point воплотился бы в жизнь. Новый рейхсканцлер вполне мог не остановить войска под Дюнкерком, перебить засевших там британцев с французами, а потом, на гребне удачи, перескочить через Ла-Манш на острова. Да и объединиться с американцами немцы тоже могли – подобные планы разрабатывались ближе к 1945 году за океаном. Ведь никто не знал, чего ждать «от этих непредсказуемых русских».



20 июля 1944 года лишь чудо спасло Гитлера от гибели. Впрочем, уже не в первый раз.

С другой стороны, трудно сказать, нашлась бы у британских политиков воля, не веди их Черчилль (в реальности тоже чуть не погибший в 1931 году). Его предшественник исповедовал миротворческий курс, и даже объявив войну Германии, англичане ничего не делали (если не считать редких морских боев). Многие при этом еще и открыто сочувствовали нацистам, как лорд Галифакс, считавшийся одним из претендентов на пост премьер-министра. Права Turning Point: Fall of Liberty и в том, что позиции изоляционистов в Конгрессе были крайне сильны. В свое время Рузвельт счел подарком объявление Германией войны Америке 11 декабря 1941 года. Не сделай фюрер этого, неизвестно, как долго президент США убеждал бы сенаторов поссориться с Германией. Правда, программа ленд-лиза уже работала полным ходом, и СССР получал массу ценных стратегических материалов и технику из-за океана, потому допущение, что Сталин бы сдался, выглядит маловероятным. Но вот если б Гитлер перекрыл основные каналы поставок…



Невилл Чемберлен – один из тех, кто был готов отдать Гитлеру хоть всю Восточную Европу, «лишь бы не было войны».

DEUTSCHLAND, DEUTSCHLAND UEBER ALLES!

Запустив Kaiserreich (модификацию к Hearts of Iron II: Doomsday – Armageddon или Arsenal of Democracy), немудрено растеряться. Год, вроде бы, на календаре 1936-й, а карта странная. Огромная Германия в центре, урезанная Россия (не СССР!), загадочные страны в Африке и прочее ждет того, кто рискнет заглянуть в этот мир. Разгадка проста – в Первой мировой здесь победили Центральные державы, и история свернула на боковую дорожку. Во Франции и Англии вспыхнули социалистические революции, и колхозники Корнуолла стали ездить обмениваться опытом с коллегами из Пикардии. Британское правительство бежало в Канаду, а великая империя, над которой не заходило солнце, распалась на части. В Восточной Европе земли переделены, к примеру, появились Беларусь и Украина, а маленькая Румыния смотрится жалко на фоне разросшейся Болгарии. В Африке живут немцы под управлением того самого Геринга, а в Азии империя Цин планирует возродить Китай. В России же революция не удалась, но Гражданская война и разруха низвели страну до положения третьеразрядной державы. Как говорил классик: «Все не так, ребята».



Дальше будет весело. В США вспыхнет вторая Гражданская война, расколовшая Штаты на несколько лагерей. В Африке столкнутся интересы расширяющейся империи «толстого Германа» и прочих держав. В Азии японцы задумаются о создании «Великой сферы сопроцветания» с самураями во главе. Туркмены займутся созданием исламской супердержавы. Но самое интересное ждет Европу. Франция потребует возвращения отторгнутых после Первой мировой территорий. Болгария схватится с соседями в борьбе за Балканы. Бывшая Австро-Венгрия может объединиться, а может и скатиться в пучину войны всех против всех. Впрочем, все может быть и не так. У России, к примеру, есть масса вариантов – от превращения в сырьевой придаток Германии до социалистической или фашистской революции с последующей борьбой за бывшие земли империи. Реиграбельность у мода, честно говоря, потрясающая – исследование всех вариантов займет месяцы. А ведь делали его не профессионалы, а фанаты: честь им и хвала!



MITTELEUROPA

При создании Kaiserreich мододелы опирались не на собственную фантазию, а на исторические документы и планы воюющих сторон в Первой мировой, поэтому границы стран в Европе примерно совпадают с тем, что мы бы увидели в случае победы Германии. Понятно, что в случае с той же Россией пришлось пойти на массу допущений, но идея уцелевшего Временного правительства не выглядит абсурдной. Объединись «белые» генералы (как в моде) и признай независимость отпавших окраин – шансы на победу в Гражданской войне бы резко возросли. Да и коалиция эсеров и кадетов могла бы образоваться – против большевиков все были готовы дружить хоть с чертом, хоть с дьяволом. Известны даже факты, когда под красными флагами рабочие отряды сражались против... «красных»! Короче говоря, разве что альянс Керенского с Германией выглядит сомнительным, слишком уж любили друг друга коммунисты с немцами, хотя кто знает?..



Один из вариантов «плана Шлиффена», как и прочие, предусматривавший быстрое выведение Франции из Первой мировой. Осуществить его не удалось, и боевые действия продлились больше четырех лет.

Дальнейший ход событий тоже логичен. Ни одно правительство Франции не смирилось бы с потерей восточных земель, как в реальности не смирилась Германия с потерей западных. Балканские карлики тоже явно затаили бы обиду на Болгарию, урезавшую их территории (чему доказательством история Второй Балканской войны). Эмигрировавшее в Канаду лондонское правительство никогда не признало бы социалистическую Великобританию, а китайцы, как и в реальности, спали бы и видели объединение страны (в форме монархии даже лучше, чем в виде республики). И восстания анархо-синдикалистов в Испании, и вхождение Прибалтики в состав Второго Рейха, и распространение марксизма по миру, и борьба Венгрии с Австрией за первенство в державе Габсбургов, и даже превращение Гитлера из политика в известного художника – все это могло стать реальностью в параллельном мире.



Гитлер-художник? Вариант интересный, ведь до ухода в политику Адольф занимался рисованием.



(НЕ)РЕАЛЬНЫЙ МИР

Конечно же, список игр, спекулирующих на тему альтернативной Второй мировой, этим не заканчивается. Особенно любима тематика отечественными разработчиками. Взять, например, «Сталин против марсиан» (2009) – поделку с совершенно бредовым сюжетом, в которой товарищ Коба занимается искоренением высадившихся в Сибири трехглазых человечков. Авторы игры явно черпали вдохновение из отличного фантастического сериала Гарри Тертлдава «Мировая война». Где в 1942 году на Землю прилетают разумные ящерицы, вознамерившиеся устроить на нашей планете колонию. Но совместными усилиями им дают отпор, хотя великим державам и приходится уступить Африку с Южной Америкой и даже Польшу инопланетянам.





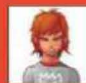
Впрочем, не одни наши любят клепать убожества. Есть и забугорные примеры, как Rush for the Bomb (2007). Со скучноватым геймплеем, не дотягивающим даже до уровня Rush for Berlin, откуда и выросли ноги дополнения. Но сюжет символичен: нашей целью является помешать нацистам закончить работы над атомной бомбой. Между тем, в последнее время появляется все больше свидетельств, что немцы подошли к изготовлению ядерного оружия ближе, чем принято считать. А некоторые исследователи думают, что у Гитлера была парочка атомных бомб, но использовать их он не решился. Как не решился применить ядовитые газы, прекрасно зная, что ответ противников будет несоизмеримо более мощным.



Совсем чуть-чуть с альтернативной историей встречались мы в «Операции Silent Storm» (2003), где по просторам карт бродили мехи-панцеркляйны. Но рассчитывать на адекватный сюжет в ней не стоит, никаких зацепок, объясняющих логику развития событий, нет. Зато в качестве тактической стратегии игра превосходна (только лицензия раздражает – старая версия StarForce с современными ОС, увы, не работает). А вот шутеры «Восточный фронт: Неизвестная война» (2006) и сиквел «Восточный фронт: Крах Анненербе» (2008) иначе как посредственными не назовешь. Хотя вопрос о зомби, воюющих на стороне Третьего Рейха, подняли и здесь. Зачем, при наличии Return to Castle Wolfenstein, решительно непонятно.

Каким стал бы мир, где история пошла не так? Судя по мнению большинства студий, увлекшихся темой, вряд ли бы он был лучше нашего. Победа немцев не принесла бы ничего хорошего многочисленным народам. Затянувшаяся война тоже мало кому понравилась бы. Появление смертоносного вооружения повлекло бы рост потерь среди солдат и гражданского населения. Разве что вселенная без глобальных конфликтов показалась бы нам похожей на рай. Но такую почему-то разработчики обходят стороной. Видимо, она кажется им слишком скучной, а, значит, и финансово невыгодной. **СИ**

Константин
Говорун



КОСМОС,





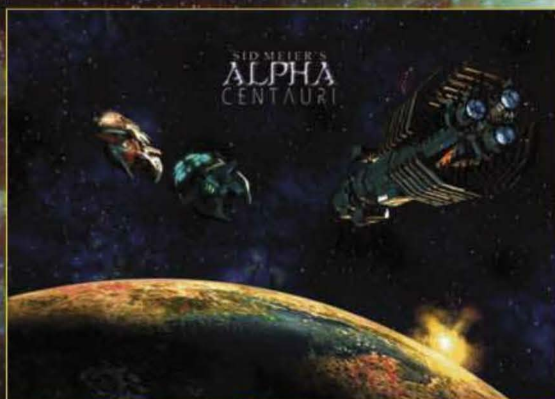
В БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО НЕПРЕМЕННО НАУЧИТСЯ ЛЕТАТЬ К ДРУГИМ МИРАМ. ТАК ГОВОРИЛИ НАМ НАУЧНЫЕ ФАНТАСТЫ. С КАЖДЫМ ГОДОМ РЕАЛЬНАЯ ПЕРСПЕКТИВА ЭТОГО ВСЕ ДАЛЬШЕ, ЗАТО ВИРТУАЛЬНЫЕ ЗВЕЗДЫ – ВОТ ОНИ, СОВСЕМ РЯДОМ. ЕСТЬ ЛИ В НИХ ХОТЬ ЧТО-ТО НАСТОЯЩЕЕ – ПОПРОБУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ.

Что такое в наше время космос, кому он нужен? Реальную пользу приносят коммерческие спутники – они обеспечивают связь, изучают Землю с орбиты, помогают проложить маршрут в каменных джунглях мегаполисов, предупреждают о запусках баллистических ракет. При этом необъятное, казалось бы, пространство вокруг планеты уже так захламлено, что еще чуть-чуть – и произойдет катастрофа, которую собирается описать Томонобу Итагаки в боевике Devil's Third. Цепочка столкновений с обломками – и вся эта чудесная инфраструктура превратится в бесполезную пыль, необратимо меняя всю современную цивилизацию. Эту проблему тоже придется рано или поздно решать. Например, Дмитрий Рогозин, вице-премьер по ОПК, в начале марта предложил Роскосмосу создать специальный корабль-мусорщик, но когда это еще будет сделано? Научные программы, вроде исследования планет солнечной системы и дежурства на единственной орбитальной станции, все еще со скрипом выполняются, но их финансирование нещадно режется. Наконец, есть еще космический туризм – столь нелепое явление, что говорить о нем нет никакого желания, однако новости о нем – на каждом шагу. Вот хотя бы в чудесной игре Catherine клерк Винсент мечтает подняться в небо на суборбитальном корабле, чтобы за пятьдесят тысяч долларов на две-три минуты ощутить невесомость, а потом вернуться обратно в бар к друзьям-забулдыгам и дешевому виски.

Научная фантастика приучила нас к мысли о том, что космос – он совсем рядом, он разнообразный и интересный. И речь не о прекраснодушных «Звездных войнах» – Лукас не зря подчеркивал, что все описанное там происходило «давным-давно, в далекой галактике», и не о фантазиях писателей, вроде Гамильтона, вещавших об океанах на Нептуне. Хорошие фантасты учили матчасть, добавляя лишь щепотку веры в то, что человечество научится летать к другим планетам, а в идеале – к звездам, и найдет там что-то хорошее. Как вариант, сделает это вынужденно, потому что жизнь на Земле окажется совсем невыносимой. И если в последнее как-то верится, то вот в пряник межзвездных путешествий – все меньше. Потому что сейчас даже дотянуться до Луны и Марса – задача на грани реального, а видимой пользы от таких сверхусилий – дырка от бублика. В конце концов, какая разница, были ли на Марсе бактерии миллиард лет назад или нет, – делать человеку на Красной планете совершенно нечего. Удовлетворять любопытство за государственный счет – такое было возможно лишь в другой стране и в другое время. Виртуально оценить ограниченность современных технологий можно в одной из немногих реалистичных игр о космосе – бесплатном симуляторе Orbiter. Впрочем, даже там, кроме настоящего Space Shuttle, есть и выдуманный космический корабль для начинающих.

Наилучшим образом экспансию человечества в космос описал Сид Мейер в классической стратегии Civilization. По его мнению, в начале двадцать первого века люди должны будут так загадить Землю, что от радиоактивных осадков и глобального потепления им придется убегать поджав хвост. В игре требуется направить все ресурсы огромной сверхдержавы на одну цель – строительство на орбите одного гигантского корабля, который бы забрал сколько может колонистов и увез их к системе Альфы Центавра. В Civilization отлично сформулированы и условия экспансии, и ее формат – отчаянно рискованный рывок в никуда, и предполагаемое время путешествия – годы даже к ближайшей звезде. Последнее, конечно, напрягает больше всего.

Который нам только снится



БЛИЖАЙШИЙ СОСЕД

Одни фантасты предпочитают выдумывать собственные звезды, находящиеся в сотнях тысяч световых лет от Земли, другие помещают будущие колонии людей поближе. Самый логичный объект для колонизации – система Альфы Центавра (это часть созвездия Центавра, как и Бета Центавра, поэтому слово «Альфа» склоняется – «Альфу Центавра», «Альфой Центавра», и так далее). Она находится на расстоянии чуть больше четырех световых лет от Земли. Помимо колонистов Сида Мейера, в системе есть планета Хелган из Killzone 2 и 3, а также Кибертрон из «Трансформеров» – отличная компания! Есть, правда, одна проблема: Альфа Центавра – двойная звезда, плюс неподалеку находится еще одна, Проксима Центавра, поэтому если в системе и есть космические тела, пригодные для жизни, вряд ли они похожи на Землю.

Наверное, все слышали о теории относительности Эйнштейна и постулате о том, что нельзя быть быстрее света. В Интернете встречаются комментарии в духе "а я не верю, это неправда!!!", да и безумных ученых из альтернативных академий наук хватает, но надо четко понимать, где есть поле для дискуссий, а где – нет. Дело в том, что у Эйнштейна есть две теории относительности – специальная (СТО) и общая (ОТО). Первая описывает взаимоотношения пространства и времени, особенно интересные на околосветовых скоростях и сводящиеся к классической ньютоновской модели на низких. Вторая добавляет к этому и гравитационные взаимодействия. Специальная теория неоднократно проверена экспериментами – и в ускорителях элементарных частиц, и в космосе; самый простой и понятный опыт – история с тем, как самолет с эталонными часами облетел Землю и отследил запаздывание. Уравнения специальной теории используются вами каждый раз, когда вы включаете GPS-навигатор в смартфоне, поскольку спутники делают поправку на то самое релятивистское замедление времени. Другое дело – общая теория. Она далека от идеала и существует в настоящее время на правах «ее до сих пор не опровергли, а ничего лучшего тоже не придумали». При этом даже солидные альтернативные теории все равно используют наработки Эйнштейна, лишь уточняя и дополняя их. Как правило, приличные фантасты идут по стопам ученых – не спорят со СТО, берут белые пятна в общей теории относительности и заполняют их тем, что позволит космическим кораблям обгонять свет. Убедительно? Вполне.

Возвращаясь к полету к системе Альфы Центавра – если допустить, что люди создадут двигатели, позволяющие разогнаться до околосветовых скоростей, а потом так же плавно затормозить, полет с точки зрения наблюдателя с Земли может занять тысячу лет, хотя по корабельному времени пройдет, скажем, всего год. И это к ближайшей звезде! Нормально для бегства с умирающей планеты, плохо для исследований. Вернувшись обратно, космонавт окажется в далеком будущем Земли, где никто уже не помнит о его миссии. Более осмысленным кажется пролет беспилотного (без громоздкой системы жизнеобеспечения) корабля сквозь чужую систему без торможения. Такой зонд может на ходу собрать информацию и отправить ее на Землю, а затем – отправиться еще дальше, в межзвездное пространство. Миссия может занять всего тридцать-сорок лет и удобна тем, что большинство людей, начавших эксперимент, будут еще живы, когда он завершится. Звучит странно? Да, в наше время, когда темп жизни чудовищно ускорен, сроки кажутся невообразимо долгими, и это тоже очень ограничивает возможность исследований.

Многих фантастов, впрочем, вполне устраивает исследование вселенной на субсветовых скоростях. Ведь чертовски интересно, как человечество, расселившееся по планетам, разделенных десятками и сотнями лет полета, адаптируется к такой раздробленности. Причем тот факт, что субъективное время экипажа существенно меньше наблюдаемого с планеты, позволяет рассказывать о том, как один человек за жизнь видит множество миров. Есть, впрочем, и другой символ досветовой экспансии – «корабль поколений»; гигантский и очень медленный звездолет, экипаж которого заводит детей, стареет, умирает, и так – сотни, ты-

сячи лет, пока не долетит до цели. Один из моих любимых примеров – ролевая игра Phantasy Star III, которая целиком посвящена такой миссии. Жители тамошнего корабля уже и забыли о том, что куда-то летят, поделили купола биосферы на королевства и построили обычное фэнтезийное общество. А, например, Phantasy Star Online начинается с того, что огромный досветовой корабль прибыл на новую планету и команда высаживается на поверхность.

Медленное освоение космоса, все же, куда популярнее в фантастике литературной. В игровой она чаще всего упоминается в истории выдуманной вселенной как один из первых этапов, глубокая древность. Более практично и интересно описывать мир с быстрыми звездными путешествиями. Для обмана ограничения на скорость света обычно используется одна и та же убедительная аналогия. Возьмите обычный лист бумаги, отметьте на нем две точки, прочертите линию. Это расстояние, которое нужно пройти, чтобы попасть из одного пункта в другой обычным путем. Однако лист бумаги можно сложить так, что две точки совместятся – расстояние станет равным нулю. Если это работает для плоского пространства (лист бумаги), то аналогичную операцию можно проделать и с трехмерным. На такой феномен косвенно намекает общая теория относительности: большие объекты, вроде планет и звезд, заметно искривляют пространство; а ведь существуют и пресловутые сверхмассивные черные дыры. Фантасты добросовестно перечисляют все это, а затем делают следующий шаг – например, описывают технологию "варпа", мгновенного прыжка из одной точки в другую. Космические корабли либо сами ломают пространство и перемещаются произвольно, либо пользуются существующими аномалиями ("кротовые норы"), либо проходят через одни стационарные врата и выходят из других. В любом случае перемещение осуществляется мгновенно, если не брать в расчет время на подготовку к прыжку. Лучший пример фантастики, где космос осваивается именно так, – эпопея Лоис Макмастер Буджолд о Майлзе Форкосигане. Что характерно, межзвездные письма при варпе доставляют так: сначала сообщение отправляется на космическую станцию близ точки перехода, потом записывается оно на физический носитель, наконец, диск вместе с попутным кораблем переносится в другую систему, и дальше уже снова можно отправлять его в электронном виде.

Альтернативная варпу идея – полет в так называемом гиперпространстве. Многие ученые предполагают, что четыре осязаемые нами измерения (три плюс время) – не единственные, и строят теории шести-, восьми-, двенадцатимерных вселенных. Если верить им, то мы живем, допустим, в двенадцати измерениях, но координаты по восьми из них у нас строго фиксированы. И если, предположим, сдвинуться по одному из них, то мы попадем в параллельную вселенную (термин «другое измерение» – неточная калька с английского и должен быть уничтожен). Вполне возможно, что фундаментальные константы, включая скорость света, в ней отличаются от наших. Допустим, что наш космический корабль разогнался, перешел в иную, более удобную для скоростных перелетов вселенную («гиперпространство», «подпространство»), достиг нужной точки, а потом вышел обратно в наш мир, – с точки зрения как экипажа, так и внешних наблюдателей, времени пройдет немного. Если объяснять на пальцах, то допустим, что подводная лодка в погруженном состоянии может перемещаться вдвое быстрее, чем любой корабль по поверхности. Она ныряет в одном месте, плывет по приборам, выныривает в нужной точке – и экономит время. Сколько именно – зависит от фантазии автора. Обычно с такой технологией путешествие от одной звезды к другой, скажем, сопоставимо с морским переходом через Атлантический океан. Дни, недели, от силы – месяцы. И по времени внешних наблюдателей, и по времени экипажа. Как и в случае с варпом, переход в гиперпространство может осуществляться через стационарные порталы, в произвольном месте, либо в определенных точках космоса – как решит фантаст. Например, в Infinite Space путешествия быстрее света осуществляются только через немногочисленные Врата (артефакты, созданные неведомо кем), в «Вавилоне-5» такие же Врата лишь экономят топливо и тем самым облегчают межзвездную торговлю, а в Xenosaga переходить в гиперпространство можно лишь в заранее заданных точках, но раскиданы они по космосу очень щедро. Есть и более экзотические примеры FTL-двигателей (FTL расшифровывается как faster than light, общепринятая аббревиатура). Во вселенной Halo, например, корабли генерируют короткоживущие черные дыры, которые сминают пространство и создают туннель-слипстрим, аналог одноименного аэродинамического явления, которое хорошо

НОВЫЙ ДОМ

Ближайшая одиночная солнцеподобная звезда – Эпсилон Эридана. В системе уже обнаружена планета-гигант, похожая на Юпитер, и астрономы считают, что высока вероятность найти и что-то более интересное. Расстояние от нас – чуть больше пяти световых лет, то есть лишь чуть дальше, чем до Альфы Центавра. Именно у Эпсилона Эридана находится планета Предел из Halo: Reach – этот факт позволяет лучше понять, почему для спартанцев она была последним рубежом, за которым – собственно Земля. Также в этой системе расположена станция «Вавилон-5» из одноименного сериала.


Профессор Стивен Хокинг – человек, уже много лет общающийся с внешним миром только через специальный компьютер, – считает, что людей спасут лишь путешествия к иным мирам.



известно гонщикам. В нем можно передвигаться существенно быстрее скорости света, но велики риски не удержаться в рамках канала и потерпеть катастрофу.

Насколько человечество далеко от путешествий быстрее света? Прорыв может произойти буквально завтра, по итогам очередного эксперимента на Большом адронном коллайдере, а может – лет через двести; технологию гипердвигателя могут и вовсе подарить, скажем, пришельцы, услышавшие радиосигнал Земли. Более практично говорить о том самом полете к Альфе Центавра за тридцать-сорок лет на базе уже известных физических принципов. В конце концов, корабль с постоянным ускорением в 1g приблизится к скорости света за 354 дня – не так уж и плохо. Проблема в том, что долго удерживать такую тягу двигатели вряд ли смогут – закончится даже не столько топливо, сколько рабочее тело. Дело в том, что до сих пор все космические аппараты движутся как ракеты из школьных учебников физики: реактивная струя отбрасывается в одну сторону – корабль летит в другую. Даже ядерный ракетный двигатель действует так же: генерирует тепловую энергию, а затем передает ее рабочему телу, которое струей также уходит в космос. Чем дольше нужно разгонять корабль – тем больший запас, например, водорода понадобится. И чем больше этот запас, тем большее усилие требуется для разгона корабля. Именно поэтому сконструировать систему, которая может долететь до ближайшей звезды, не так-то просто. Однако, например, «ионные двигатели», которые часто упоминаются в дереве технологий космических стратегий и симуляторов, уже существуют. Их особенность – то, что необходимый удельный импульс достигается за счет не массы рабочего тела, а скорости. Ионы можно разогнать до 200 км/с, это в полсотни раз больше, чем у струи газа в реактивных химических двигателях. Поэтому большой расход энергии компенсируется огромной экономией рабочего тела. На ионных двигателях нельзя стартовать с планеты, тяга для этого слишком низка, поэтому сначала корабль нужно вывести на орбиту традиционной ракетой. Именно такую схему использовал японский зонд Хаябуса, впервые в истории доставивший на Землю образцы грунта с астероида.



Японский зонд «Хаябуса» собирает образцы материала на астероиде.

В своем блоге я задал вопрос – много ли геймеры знают игр, в которых описывается настоящий космос. Подтекст был очень простой: никто не ждет от ролевых игр и даже стратегий полной реалистичности. Не так важно, что в космосе нет звуков, например. Однако печально, когда звездные системы используются как декорации для разыгрывания тех же конфликтов и сюжетов, что и в реальном мире или в фэнтезийных королевствах. В том же цикле Mass Effect, к примеру, инопланетные расы легко могут быть заменены на эльфов и гномов, древние артефакты – на зеркало Галадриэль, и практически ничего не изменится. Сериал Battlestar Galactica – умный, тонкий – совершенно проваливается во всем, что касается космоса. Притом, что четырехсезонное путешествие к другим мирам – главная сюжетообразующая фишка BSG, сценаристы превратили полет от звезды к звезде в унылое блуждание корабля-павильона в трех соснах. Напротив, сюжет Infinite Space целиком построен вокруг четких правил межзвездных путешествий, особенностей культуры «космических бродяг», устройства Вселенной, наконец. По очевидным причинам правдоподобны и стратегии в духе Sins of the Solar Empire, где ограничения сверхсветовых двигателей (нельзя, например, выходить из гиперпространства в гравитационном колодце звезды) – важная часть игровой механики. В числе удачных примеров называют и стратегию Homeworld: в игре есть и корабль-матка с гиперприводом межзвездного класса, и внутрисистемный флот с ограниченным радиусом действия. Как ни странно, довольно правдоподобен (несмотря на сцены в душе и девочек-кошечек) научный бэкграунд Star Ocean: The Last Hope. В этой JRPG, в числе прочего, обыгрывается еще одна любимая тема писателей-фантастов – путешествия в прошлое. Ведь если гипердвигатель работает с большим числом измерений и может сдвигать корабль в иную Вселенную, то он же теоретически способен и отправить героев назад по временной оси, со всеми вытекающими из этого парадоксами. Это уже, конечно, на два шага дальше от реальной науки, чем просто космические полеты, но сами по себе рассуждения – вполне здравые. Наконец, отличный пример правильной фантастики о путешествиях во вселенной – цикл Halo. Упоминаемые вскользь в играх и подробно в книгах факты о технологиях космических кораблей, расстояниях, координатах планет, на самом деле, формируют становой хребет сюжета, без которого Halo превратилась бы в веселый балаган о космических спецназовцах.

Задумывая этот текст, я хотел прежде всего рассказать вам о вреде, который таит в себе фантастика, использующая космос как декорацию для сказок и мыльных опер, приукрашивающая и очеловечивающая иные миры. Такая розовая сублимация идеи о кораблях, бороздящих межзвездные просторы, лишает людей мотивации думать о настоящих подвигах. Пропасть между скучными запусками спутников и истреблением синекожих тварей на Пандоре огромна, и наше дело – если и не заполнить ее лично, то хотя бы передать факел мечты другому поколению. И садясь за очередную игру о космосе, попробуйте ее научно-фантастические допущения на вкус. **СИ**

Алексей
Дубинский



33 года в НЕБЕ, полет нормальный

История Microsoft Flight Simulator

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR – СЕРИАЛ-ДОЛГОЖИТЕЛЬ, БЛАГОДАРЯ КОТОРОМУ БЕСЧИСЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ АВИАЦИИ ОЩУТИЛО, КАКОВО ЭТО – ОКАЗАТЬСЯ ЗА ШТУРВАЛОМ САМОЛЕТА, ПУСТЬ И ВИРТУАЛЬНО. ДА И В ЛЕТНЫХ ШКОЛАХ ВЫПУСКИ FLIGHT SIMULATOR НЕ ОБОШЛИ ВНИМАНИЕМ. С ЧЕГО НАЧИНАЛАСЬ ИСТОРИЯ ЦИКЛА И КТО СТОЯЛ У ЕГО ИСТОКОВ? ОТВЕТ – В НАШЕМ СПЕЦМАТЕРИАЛЕ.



БРЮС АРТВИК, ЧЕЛОВЕК И ПАРОЛЁТ

С высоты тридцати прошедших лет былые озарения и достижения могут показаться чем-то обыденным и самоочевидным, но такое впечатление обманчиво. Идеи, хоть и носятся в воздухе, никогда не приходят в наш мир сами – им нужен проводник, визионер, пророк. Человек, способный поднять голову и оглянуться вокруг. Именно такие люди движут вперед человеческую цивилизацию, именно они преобразуют мир вокруг нас в что-то более удобное, интересное, красивое и приятное для жизни.

Одним из таких людей, без сомнения, стал Брюс Артвик.



Брюс Артвик и Стю Момент

В начале семидесятых студент университета Иллинойса попал на практику в лабораторию, занимающуюся графическими интерфейсами для авиационных систем. Авиация так увлекла его, что параллельно с написанием диплома по трехмерной графике он получил лицензию пилота-любителя. Неудивительно, что после окончания университета Брюс поступил на работу в аэрокосмическую компанию Хьюз Эркрафт. Математические модели полета, компьютерная графика и пилот, который отлично разбирается в обеих этих областях, – такая смесь ждала лишь искры, чтобы взорваться. Запалом стало появление первых персональных микрокомпьютеров.



Flight Simulator для Apple II


Билл Гейтс принял правильное бизнес-решение.

Уже в 1976 году Артвик разработал первую программу трехмерной визуализации полета для ПЭВМ на процессоре 6800 и написал о ней несколько статей для научных журналов. В ответ, помимо отзывов коллег, пришел неожиданный запрос на коммерческую версию программы. Люди хотели купить ее и запускать на своих машинах!

Так в 1977 появилась компания subLOGIC. Брюс Артвик привлек в нее своего летчика-инструктора Стью Момента, и первые два года компания продавала по почте графические пакеты для микрокомпьютеров Altair 8800 и Imsai 8080. Первым симулятором в привычном понимании слова стал Flight Simulator для Apple II, выпущеный в 1979 году. В пору юности персоналок их существовало великое множество, и практически для каждого типа subLOGIC выпускала свою версию FS, в том числе для Commodore 64, Amiga, Atari ST и Atari 800. К 1982 году FS стал самой продаваемой программой для Apple.

Компанию Артвика стали обхаживать IBM и Microsoft, два новичка на рынке персоналок, желавшие купить subLOGIC и заполучить ее топовый продукт в свою линейку. Поколебавшись, Артвик принял предложение Билла Гейтса. В Micrososft Брюсу понравились, дословно, «атмосфера милой маленькой компании и искренний интерес Верна Рэбурна, директора департамента потребительских продуктов». Впрочем, IBM тоже не осталась с носом, поскольку именно на ее аппаратную платформу сделал ставку молодой Гейтс.

В ноябре 1982 года Flight Simulator 1.01 появился на полках магазинов, став одним из первых развлекательных продуктов для IBM-PC. За последующие годы и десятилетия он развивался, улучшался и становился все умнее и краше, но основные элементы и внутренняя логика оставались неизменными. Приборная доска в нижней части экрана, трехмерный мир за виртуальным стеклом кабины и математическая модель полета, вытягивающая последние жилы из самого современного на текущий момент компьютера – симулятор стандартно выступал в качестве тестовой программы при оценке производительности нового оборудования. Столь ранний старт и постоянное развитие на сегодняшний день обеспечили Flight Simulator ачивку «самая долгоживущая линейка программ от Microsoft», обойдя в этой гонке даже Windows.



▲ FS3. Золотой мост в Сан-Франциско. Белые кружочки сверху – это облака.

В 1983 появился FSII, фактически порт FS1.01 на компьютеры Apple. За пять лет, до 1988-го, вышло 14 версий FS II, с 16 цветами, добавлением поддержки джойстика, увеличением моделируемой территории и количества аэропортов и прочими апгрейдами.

В конце восьмидесятых отношения внутри SubLOGIC разладились, и Артвик покинул ее, основав собственную компанию BAO (Bruce Artwick Organization), в которой продолжил работу как над FS, так и над обучающими программами для тренировки авиадиспетчеров.

Первым продуктом в линейке FS, разработанным BAO и выпущенным Microsoft в 1988-м, стал MSFS 3.0. В нем улучшились изображение поверхности, смены времени суток, а также появилась запись полета.


Flight Simulator 1.01 для IBM PC





▲ MSFS 4. Непременная Цессна над побережьем.

◄ FSII для Apple. Белое нечто в правом верхнем углу – статуя Свободы.



▲ Рождение Boeing 747 в Aircraft and Scenery Designer.



◀ Возможности редакторов совершенствовались параллельно развитию самого симулятора.

ДАЛЬШЕ БЫЛО ТАК:

Сентябрь 1989

MSFS 4.0. Улучшенная версия третьего релиза – доработанная модель полета, поверхности земли, случайным образом генерируемые погодные условия, объекты на земле стали подвижными, появилась система огней подхода – освещение ВПП для помощи пилоту при посадке (Approach lightning system). В состав самолетов добавлен планер Schweitzer 2-32.

Установилась традиция – нечетные версии симулятора вносили технические новинки, четные посвящались доработкам и отладке функционала.

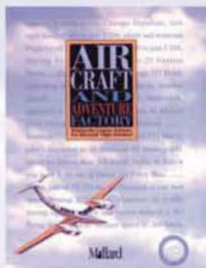
1990

BAO Aircraft and Scenery Designer. Этот редактор открыл новую эру в истории симулятора, впервые предоставив пользователям возможность самостоятельно создавать самолеты и географические локации, породив впоследствии целую индустрию любительских и профессиональных аддонов, которые по качеству и глубине проработки всех аспектов, от графических до модельных, порой оставляют далеко позади базовый продукт Microsoft. Так что концепция открытого редактора и, соответственно, создания дополнений, расширений и модов, поднявшая на Олимп игровой индустрии несколько очень известных имен и компаний, тоже ведет свою биографию от творения Брюса Артвика.

BAO ASD представлял собой некое примитивное подобие чертежной программы, в которой можно было нарисовать внешний вид деталей и составных частей самолета. Полетная модель пристегивалась отдельным файлом и с внешностью связана не была (в отличие от позднейших разработок авторов X-Plane), поэтому заставить летать в симуляторе можно было буквально все, что угодно, хоть аккуратно сложенную тонну кирпичей. Впрочем, этим особо не злоупотребляли, сообщество выдало на-гора множество самостоятельно разработанных моделей самолетов, еще большее количество модификаций и перекрасок существующих аппаратов, и, разумеется, пустилось в бесстрашное путешествие по океану неизвестности, пробуя совершенно новые и незадействованные ранее возможности редактора. Так, в MSFS появились вертолеты, безмоторные планеры, корабли и даже летающие тарелки. Разумеется, не обошлось и без всеми любимых, хотя и не существовавших в реальности машин, начиная от разработок сумрачного тевтонского гения времен заката Третьего Рейха и заканчивая ярко-алой «Савойей» Порко Россо из одноименного мультика Миядзаки.

Впоследствии появлялись и другие, более совершенные, редакторы, а обновления программного кода симулятора делали старые модели несовместимыми с текущей версией. Конечно, сейчас на первые самоделки из BAO ASD не взглянешь без слез ностальгического умиления, но это зернышко дало здоровые и сильные всходы. Сегодня независимые модели разрабатываются в профессиональных редакторах трехмерной графики и, разумеется, вкупе с тщательно проработанной летной моделью, продаются порой за деньги, вполне сопоставимые с ценой самого MSFS.

▼ Aircraft and Adventure Factory принесла сюжет в мир симулятора.



1992

AAF (Aircraft and Adventure Factory) от компании Mallard, еще один редактор. На этот раз помимо самолетов в нем можно было создавать и «приключения» (adventures), аналог «миссий» в боевых симуляторах: приключения могут быть самыми разными, как правило, они включают в себя вылет из конкретной точки и полет по определенному маршруту. Целью может быть насладиться видами, преодолеть непогоду и поломки, сесть на сложном для посадки аэродроме и т.д. Разумеется, после 9.11.2001 появились adventures, повторяющие рейсы American Airlines Flight 11 и United Airlines Flight 175, включающие наведение «Боинга-767» в одну из башен-близнецов Мирового Торгового Центра в Нью-Йорке. Данная история приведена тут исключительно в качестве примера, поскольку очень ярко выражает саму концепцию adventure в MSFS. Другой популярной в свое время темой был полет Матиаса Руста, завершившийся посадкой на Красной площади. Сейчас же этот инструмент используют в том числе и телекомпании, когда им надо воспроизвести на экране элемент

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Первые попытки в виде дополнительного режима WWI Ace были сделаны еще на заре серии, но к четвертому выпуску потихоньку скончались, и с конца восьмидесятых FS превратился в сугубо мирный симулятор – о боевом прошлом напоминало разве что наличие в штатном составе самолетов истребителя «Ньюпор». Второй подход к снаряду был сделан почти через десять лет, но, как оказалось, с боевыми авиасимуляторами Microsoft клинически не везло.

Слишком поздно они появлялись, на излете «золотого века» своих аналогов. Слишком мало они предлагали виртуальным пилотам по сравнению с более успешными конкурентами. Слишком много нареканий вызывали, поскольку буквально всё в CFS вопиет о том, что это всего лишь попытка людей в пиджаках увеличить долю рынка и прибыли, а вовсе не плод искреннего порыва настоящих знатоков и умелых энтузиастов. По сути своей CFS всегда был лишь чуть переделанной и заретушированной версией обычного мирного MSFS. Но проблема в том, что требования к внешне столь схожим программам абсолютно разные. То, что было сильной стороной гражданского симулятора – точная работа с приборами, идеальное моделирование длительного горизонтального полета и текстуры, предназначенные для рассматривания с большой высоты, в военной инкарнации стало практически бесполезным. От боевого симулятора ждут правильного обсчета поведения самолета на критических режимах высшего пилотажа, правильной баллистики при стрельбе и нормального, то есть красивого и «без тормозов», вида за стеклом кабины при полетах на бреющем, а вот с этим у CFS были проблемы. То, что франшиза дожила до триквела, говорит не о её качестве, а скорее о лояльности виртуальных пилотов, прикипевших душой к MSFS, об унаследованной от гражданского предка способности к включению в себя многочисленных расширений и дополнений и неплохом маркетинговом бюджете.



▲ Боевые вылеты у Microsoft не задались


MSFS 5.1. Снова статуя свободы, подетальнее.

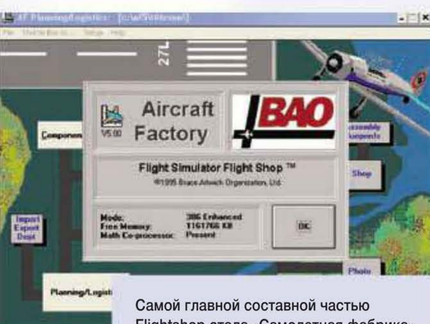


▲ MSFS for Windows 95: заход на Мейгс уже становится узнаваем!

какого-нибудь полета – относительно недавно именно таким образом весь мир разглядел подробности подвига экипажа аэробуса А-320 рейса US Airways Flight 1549, совершившего виртуозную вынужденную посадку на воду реки Гудзон после того, как на взлете из нью-йоркского аэропорта Ла Гардия в оба двигателя попали птицы.

AAF позволял встраивать в приключения руководящие указания наземного диспетчера, что тоже стало началом долгого и славного пути, на котором с тех пор успели появиться отдельные симуляторы диспетчера, встраиваемые в мультиплеер MSFS, и целые виртуальные авиакомпании.

Сентябрь 1993
MSFS 5.0 640x400, 256 цветов
Внутренняя география стала строиться на истинных координатах, что сделало ранее созданные географические дополнения несовместимыми с симулятором. Основой для текстур земной поверхности стала аэрофотосъемка. Улучшилось качество трехмерных моделей самолетов и зданий, доработаны погода и звуковые эффекты.



Самой главной составной частью Flightshop стала «Самолетная фабрика»


▼ Московский Кремль в MSFS98

Апрель 1995
MSFS 5.1 CD-ROM Добавлены ночное освещение и дымка.

Октябрь 1995
Flightshop. Редактор для создания самолетов и «приключений». В комплекте с программой поставлялись модели Boeing-747, DC-3 и СЛА.

Январь 1996
Артвик продает компанию BAO и права на Flight Simulator Микрософту, а сам остается независимым консультантом. Фирма Apollo покупает права на FlightShop и Europe-1 Scenery.

В том же январе SubLOGIC была куплен компанией Sierra и для разработки конкурента MSFS под названием ProPilot.

Август 1996
FS for Windows 95 /MSFS 6.0 – 640x480, первая версия для Windows, неожиданно для многих давшая, помимо графических красот, и почти полуторное прибавление в скорости работы. Мир полностью текстурирован, добавлен спортивный самолет Extra 300S.

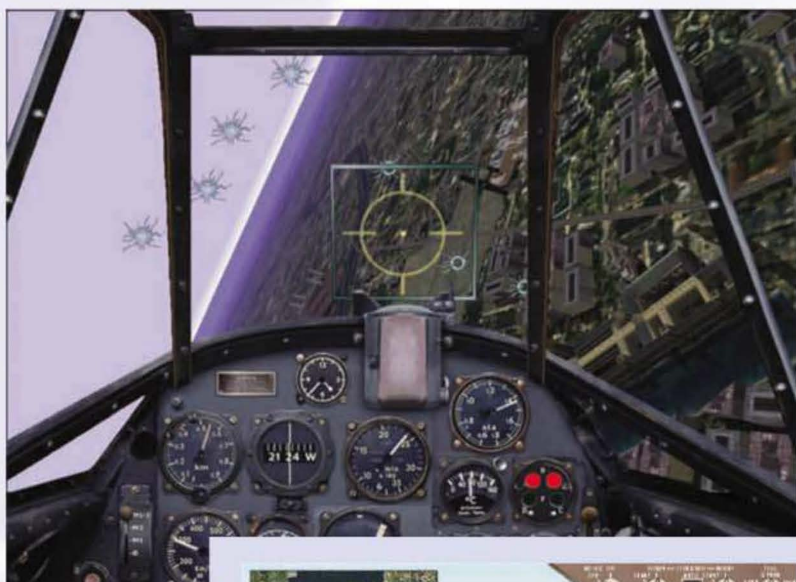
Август 1997
MSFS 98. 15-летний юбилей серии. 1280x1024, наконец добавлен настоящий симулятор вертолета (им стал Bell Jet Ranger 206B). Надо сказать, что и до того было множество сделанных умельцами в редакторе вертолетов, но там на порой превосходную полигональную модельку геликоптера накладывалась подвергнутая нечеловеческим пыткам математическая модель полета самолета, поэтому о сколь-нибудь достоверной симуляции говорить не приходилось.

Ноябрь 1998
Combat Flight Simulator. В MSFS добавили наконец пушки, бомбы и пулеметы.

Сентябрь 1999
MSFS2000 (он же FS 7.0) – если раньше лишь отдельные горы моделировались в симуляторе самостоятельными трехмерными объектами, как очень большие здания, то теперь вся поверхность земли стала трехмерной. Симулятор задействовал навигационные данные по всем аэропортам мира из базы Jeppesen, которой пользуются в настоящей авиации. В базовый штатный набор самолетов добавлены Boeing 737-400, King Air и Concorde.

Ноябрь 2000
Combat Flight Simulator 2 Pacific Theatre, посвященный воздушным боям на Тихоокеанском театре военных действий. В остальном от первой версии практически не отличался.

Октябрь 2001
MSFS2002 (он же FS 8.0)
Улучшенная глобальная трехмерная модель земной поверхности, виртуальная трехмерная кабина с работающими при-


▲ В CFS у Bf-109 впервые появился шанс не только полетать над Лондоном, но и пострелять.


► MSFS2000. Башни-близнецы на Манхэттене еще на месте.

борами, ИИ-самолеты в аэропортах и в воздухе, работа с ИИ-диспетчером в аэропорту, здания и деревья генерятся автоматически в пределах видимости. Выпуск практически готового симулятора был задержан из-за того, что разработчикам пришлось убирать из трехмерной модели города Нью-Йорка башни-близнецы Всемирного торгового центра, обрушившиеся после террористической атаки месяцем раньше.

▼ P-38 над Новой Гвинеей в «тихоокеанском» продолжении Combat Flight Simulator 2 Pacific Theatre.



▲ Ту-134 не входил в базовый набор MSFS2004, но это уже давно перестало быть препятствием.



▲ Выпуск посвящен столетию полета самолета братьев Райт, естественно его модель попала в штатный набор.

Вертолет Bell 206 в MSFS2004



Октябрь 2002

Combat Flight Simulator 3 Battle for Europe. Воздушная война вернулась в Европу, теперь с использованием нового графического движка и виртуальной кабины.

Июль 2003

MSFS2004 (FS9.0) Century of Flight. Доведенный до ума восьмой релиз. Меньше глюков, красивее графика, лучше ИИ у диспетчеров и самолетов. В честь столетия полетов на аппаратах тяжелее воздуха в симулятор добавлены исторические самолеты.

Октябрь 2006

Десятая и крайняя на текущий момент инкарнация MSFS позволяет летать вдвоем на одном самолете, занимать место авиадиспетчера. Вернулась возможность управления мышкой. Из-за традиционных улучшений графики FSX на момент выхода был весьма прожорлив к системным ресурсам, прежде всего процессору, а из-за выросшего объема впервые вышел исключительно на DVD. А еще из симулятора убрали успевший стать родным за много лет чикагский аэропорт Мэйгс, над которым по умолчанию начинались виртуальные полеты, поскольку в 2003 году его вывели из эксплуатации.



▲ MSFS2002 радует максимальной трехмерностью земной поверхности – например, в Гранд Каньоне.



▲ Ту-154 восточногерманской авиакомпании Interflug для MSFS X, тоже аддон.

Ночной полет в MSFS X на Boeing-738.



2012

Microsoft Flight

После FSX в Микрософт взяли паузу, которая затянулась на шесть лет. С одной стороны, десятая версия была практически идеальна, это был выдающийся и очень качественный продукт, разработанный на основе долгого опыта и массового участия заинтересованного сообщества. С другой – продажи были весьма далеки от желаемых. Похоже, в погоне за совершенством в желании угодить суперхардкорным виртуальным пилотам симулятор проскочил комфортную для большинства людей, даже энтузиастов, зону, и растерял аудиторию. Показательным стало то, что процент людей, посещающих авиационные музеи и авиашоу и при этом приобретающих активно продающийся там FSX, значительно упал по сравнению с предыдущими версиями.

Очевидно, тогда в Микрософт и определились, какой будет одиннадцатая инкарнация MSFS. Flight пишет коман-

▼ В третьей части CFS появились экспериментальные машины вроде этого XP-55 Ascender.





да из 50 человек, более 40% которой работало еще над предыдущей версией симулятора. Руководитель проекта разработки Джошуа Говард: «Я тружусь для людей. Моя задача – развлечь тех, кто не думает о себе как о геймере. Мы хотим превратить чудо полета в компьютерную программу, которая понравится всем энтузиастам авиации, а не только хардкорным симмерам».

В январе 2012 начался закрытый бета-тест «Microsoft Flight». Подробностей пока известно немного, но понятно, что улучшенную графику будет считать не процессор, а видеокарта, что полетать можно будет даже на далеко не топовых компьютерах под управлением винтажной Windows XP, что в программе будет задействован Windows Live, у пилотов появятся ачивки, а помимо обычных режимов будет внедрен воздушный аналог «геокэшинга» – обновляемые ежедневно задачи по поиску с воздуха спрятанных объектов.

▲ Снова Bell 206, теперь в MSFS X

[redacted]

Базовая программа с одним самолетом, маленькой амфибией Icon A-5, и возможностью летать только над Гавайскими островами, будет распространяться бесплатно, боинговский «кукурузник» Stearman N25 от хозяйских щедрот добавят тем, кто подпишется через Windows Live. Первые три платных дополнения начнут продаваться уже в день премьеры, назначенной на «весну 2012». А еще – сюрприз! – в этот раз не будет редактора и бесплатных дополнений и расширений от сообщества. Только то, что сделает и продаст Микрософт. Так что FSX рано еще уходить на пенсию, думаю ему суждена долгая и интересная жизнь.

SKY IS THE LIMIT

Сочетание нескольких факторов – приоритета в области трехмерных игр, сложности освоения, параллельного существования громадного мира реальной авиации и доступные инструменты самостоятельного редактирования – дало мощнейший толчок развитию крупного, разнообразного и чрезвычайно лояльного сообщества виртуальных пилотов. Зародившееся еще в эпоху BBS, оно расцвело в группах USENET и AOL и окончательно оформилось в World wide web. По сути, web 2.0 с генерируемым пользователями контентом начался тоже с порталов любителей MSFS, прежде всего знаменитого flightsim.com.

Людям было интересно не просто общаться и помогать друг другу делать новые самолеты, но и летать вместе. Даже в отсутствие мультиплеера. Это желание породило т.н. «вирутальные авиакомпании», фактически ставшие прообразом современных игровых кланов. Да, и тут FS стал первопроходцем. Сотрудники виртуальных авиакомпаний летали по определенным маршрутам, имели общую окраску-«ливрею» для своих самолетов, вели статистику налетанных часов, взлетов и посадок в различных аэропортах, и, естественно, первыми стали активно применять мультиплеер в воздухе и в общении с землей.

Специфической чертой сообщества можно назвать и книжно-журнальную активность. Журналы “Computer Pilot”, “PC Pilot”, немецкий “Flight!” и их аналоги целиком посвящены виртуальным полетам и на 90% MSFS, многие журналы из «большой» авиации постоянно уделяют на своих страницах места для «младших братьев». Помимо журналов на бумаге, разумеется, существуют и различные онлайновые издания. А еще по MSFS выпущена целая прорва книг – на www.amazon.com их доступно свыше 3000 наименований! Вряд ли какая-нибудь другая компьютерная игра в истории человечества может похвастаться таким библиосопровождением.



Icon A-5, единственный первоначально доступный в Flight самолет.





▲ Гавайские красоты с высоты птичьего полета Maule M7.

◀ Stearman N25 для подписчиков Windows Live.

▼ Трехмерная кабина Maule M7.



КОНКУРЕНТЫ


X-Plane позволяет точно воспроизводить самые необычные условия полета.


Flight Unlimited с самого начала покорил многих своей фотореалистичной картинкой.

X-Plane

Основной конкурент MSFS, его многолетняя уже Немезида, проект X-Plane начинался в 1993 как симулятор маленького одномоторного самолета Piper Archer для Macintosh. Проект во многом шел по следам именитого конкурента, открыв свою архитектуру и активно поощряя сообщество пользователей к созданию собственного контента. В декабре 2011 была выпущена десятая версия X-Plane.

Главное отличие от продукта Microsoft – в математике летной модели. В X-Plane каждый элемент конструкции летательного аппарата обсчитывается с точки зрения аэродинамики, то есть внешний вид и летная модель не разделены, как в MSFS, а, как и в жизни, аэродинамические качества самолета зависят от его формы. Такой подход, с одной стороны, резко ограничивает возможности творчества, поскольку летать в X-Plane будет только то, что и в жизни полетит, а с другой – открывает очень интересные возможности, например, воспроизведение условий полета в разреженной марсианской атмосфере.

К недостаткам симулятора можно отнести оставшиеся в наследство от трудных времен проблемы с дружелюбностью интерфейса и сложность для создателей моделей самолетов, желающих добиться идентичности показателей своих творений оригиналам.


ProPilot мог похвастаться разве что красивыми облаками.

ProPilot

Sierra купила осиротевшую без ушедшего в BAO Артвика компанию SubLOGIC, объединила ее со знаменитой своими «Battle over...» и «Red Baron» Dynamix и посадила писать свой собственный симулятор гражданской авиации. Им стал вышедший в 1997 ProPilot и его сиквел ProPilot 99.

В Sierra решили взять меньше самолетов и меньшую территорию, но сделать их лучше, чем у Microsoft. Обещались более точные и удобные панели, красивая трехмерная поверхность земли, точная работа с приборами. Гордостью стали лучшие на тот момент облака.

Однако полетная модель была ограничена и допускала забавные казусы: например, можно было уронить самолет на полосу с 30-метровой высоты без всякого вреда – главное, чтобы первыми земли коснулись шасси. Так что понятия жесткой посадки в симуляторе вовсе не существовало. Прибавьте к этому завышенную тяговооруженность, и результат становится очевиден. ProPilot занял нишу смеси непрофессионального (профи пользовались суровым продуктом Jeppesen FlightPro) и частенько тормозящего симулятора работы с авиационными приборами и аркадной «леталки». Ниша оказалась не столь богатой, радикальное снижение цен тоже не помогло, и задуманная как ежегодная серия симуляторов в 1998 была зарезана после всего второй итерации.

Flight Unlimited

История еще одного яркого конкурента, Flight Unlimited от Looking Glass Technology, тоже началась с исполненного энтузиазма студента-физика. Симус Блэкли откликнулся на объявление о найме на работу и стал программистом, ответственным за обсчет физики в играх. Как-то в автобусе он зачитался журналом о воздушной акробатике, в результате чего родилась идея авиасимулятора, посвященного именно высшему пилотажу. Блэкли хотел создать игру, которая воссоздавала бы то «вкусное, исходящее из глубины тела стремительное ощущение, которое получаешь в полете за штурвалом настоящего самолета». В то же время его не привлекала повышенная серьезность MSFS, поэтому не связанные непосредственно с полетом функции управления упростили либо вовсе убрали, чтобы даже неподготовленный человек не сражался с тумблерами и переключателями, а сразу начинал крутить петли в небе. Упрощение не коснулось аэродинамики и математической модели непосредственно полета, особенно на характерных для активного пилотажа критических режимах. Все это, вместе с выдающейся по стандартам тех лет графикой, обеспечило вышедшему в 1995 «Flight Unlimited» коммерческий успех и позволило выпустить еще два продолжения. Однако раздор внутри компании и уход Блэкли заставили разработчиков отойти от аэробатики и вернуться к более спокойным полетам в стиле дефолтной «Цессны» из MSFS. Это был путь в никуда. Последняя разработка студии, пошедшей по пути копирования маркетингового поведения Микрософта, стал боевой симулятор, но до закрытия Looking Glass Technology в 2000 его доделать не успели, и в итоге нескольких правовых пертурбаций он в конце концов стал основой для Jane's Attack Squadron, о котором хорошего сказать нечего, поэтому лучше промолчим.


Take On Helicopters вполне способен потеснить MSFS в сердцах и умах любителей вертолетов.

Take On Helicopters

Серия Search&Resque уже довольно успешно порезвилась на ниве небоевых вертолетных развлечений, хотя назвать ее симулятором в исконном смысле слова затруднительно. Пожалуй, первым полноценным симулятором гражданского винтокрыла стал «Take On Helicopters» от Bohemia Interactive. Помимо вполне адекватной летной модели симулятор предлагает не просто воздушную песочницу, а если и не полноценную сюжетную линию, то, как минимум, набор тщательно продуманных разнообразных заданий.





▲ Prop Cockpit trainer от VRInsight поддерживает MSFS и X-Plane.



▲ А вот у Flight коробки, скорее всего, не будет.

Хотя к моменту появления FS история джойстика насчитывала уже много лет, именно авиасимулятор дал толчок бурному развитию как все более сложных моделей джойстиков, так и целого дерева связанных с ними технологий, позволив за вполне умеренные деньги приблизить по ощущениям компьютерный полет к кабине самолета. Люди алкали максимально возможного реализма, и разработчики начали предлагать периферию, которую уже не получалось назвать джойстиком – это были вполне правдоподобные РУСы (ручки управления самолетом), зачастую скопированные с РУСов конкретных самолетов, например, истребителя F-16. За первым шагом неизбежно последовал второй, и к РУСам прибавились РУДы (рукояти управления двигателем, «газ» в самолете) и педали. Как правило, на таком комплекте останавливается большая часть покупателей; для самых хардкорных предлагаются отдельные приборы, блоки управления топливной смесью, радиостанции и даже целые приборные панели. Одними из первых симуляторщики оценили возможность подключения нескольких дисплеев, в том числе и для создания практически кругового обзора. Для обратной связи, помимо всем известных джойстиков, применяются специальные устройства, трясущие кресло и наказывающие за слишком жесткую посадку. Где кончаются коммерческие предложения, наступает черед энтузиастов, уже неоднократно выстраивавших у себя дома или в гараже целиком кабину «Боинга» или «Ту», потому что для этих людей предела воистину нет.

Неудивительно, что многие в конце концов пересаживаются из компьютерного кресла за штурвал настоящего самолета. Но что характерно, практически никогда не бросают при этом компьютерных полетов.

Часто можно слышать, что MSFS X и X-Plane были одобрены Федеральным управлением гражданской авиации США (Federal Aviation Administration, FAA) в качестве официального инструмента обучения. Это не совсем так. FAA и ее аналоги в других странах одобряют симуляторы и учебные устройства, которые сочетают в себе механическую часть и программное обеспечение. В качестве такого обеспечения в ряде случаев используются MSFS или X-Plane, но без кабины с приборами, штурвалом, рычагами и тумблерами они снова превращаются в видеоигры. Причем стоит заметить, что основная задача MSFS/X-Plane при обучении пилотов – не расчет летной модели или генерация ландшафта на дисплее, а имитация работы с приборами управления, навигацией и радиообмена с землей, причем для всего этого используются настоящие кнопки и переключатели, а не мышиный курсор. У курсанта должна выработаться моторная память, способность тела запомнить необходимые для выполнения определенных задач движения и положения.

***

Естественно, в одной короткой статье всю историю такого феномена, как Flight Simulator, не охватить. За бортом остались версии для менее распространенных компьютеров и операционных систем, множество дополнений и расширений, особенностей патчей и подверсий. Положа руку на сердце, по большей части интересны они сейчас разве что отдельным энтузиастам да историкам цифровой революции. Ну а нас ждет четвертое десятилетие Microsoft Flight Simulator – проверенного, опытного, возмужавшего и до сих пор самого лучшего. **СИ**



Это тоже называется симулятор. Но это немножко ДРУГОЙ симулятор.

▼ Специализированные журналы выходят уже много лет

Когда ты с друзьями вот-вот добьешь монстра в рейде, и тут вырубают Интернет.

КОГДА ТВОЙ ГЕРОЙ ГИБНЕТ В СЛУЧАЙНОЙ БИТВЕ И ТЫ ПОНИМАЕШЬ, ЧТО В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ СОХРАНЯЛСЯ ТРИ ЧАСА НАЗАД.

Когда в Интернете кто-то неправ.

Когда курьер из Интернет-магазина отдает предоплаченный заказ соседу этажом ниже, не спросив имени получателя.

Когда кто-нибудь хвастается, что влегкую разделался с врагом, который уже час как вытирает твоим героем пол.

Когда с утра до вечера работаешь за компом, а родители говорят, что ты в тупые игрушки режешься.

Когда уборщица (мама, бабушка) протирает пыль около компьютера и отрывает голову пластиковой фигурке любимого игрового персонажа.

КОГДА ОДИН ИЗ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ФОРУМА СТАВИТ НА АВАТАРКУ ТВОЮ САМУЮ НЕУДАЧНУЮ ФОТОГРАФИЮ EVER.

ЯРОСТЬ – ЭТО…

Когда в пятницу все прокачивают персонажей в новой игре, а ты паришься над отчетом

КОГДА ТВОИ ДРУЗЬЯ ВЫКЛАДЫВАЮТ В ФБ ТВОИ ПОДЗАМОЧНЫЕ ПОСТЫ ИЗ ЖЖ

Когда любимая консоль ломается, проглотив диск, поцарапав его, разломав пополам и не выплюнув обратно.

Когда нельзя выключить голосовой чат и приходится выслушивать матерные вопли двенадцатилетнего сына слесаря из глубинки.

Когда доставка прохождения или артбука любимой игры стоит в два раза дороже самой книжки и игры вместе взятых.

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

TotalFootball

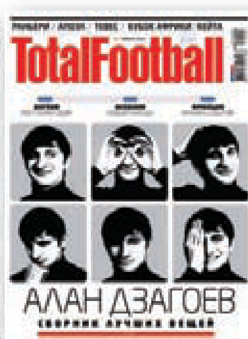
ГЛАВНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ СТРАНЫ

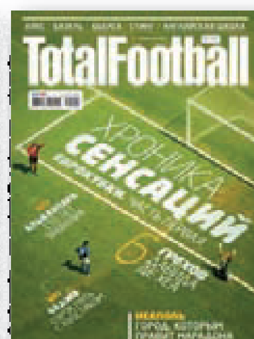
НОВЫЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ
27.03.12

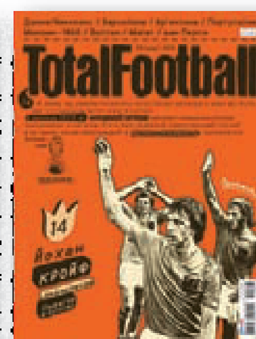












ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

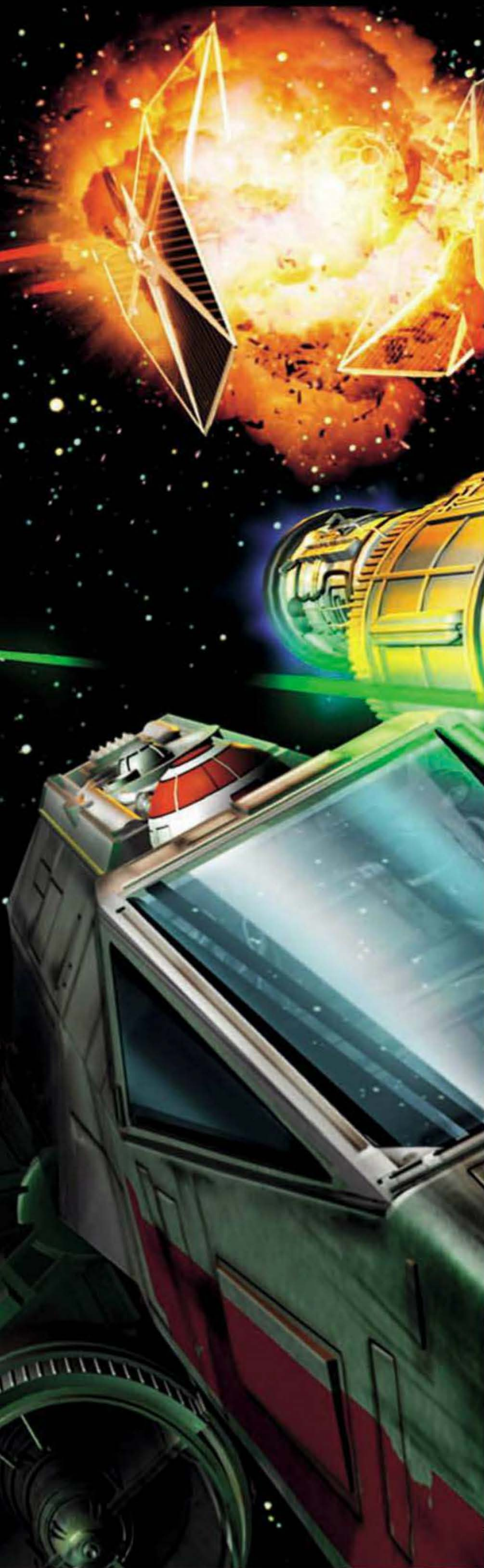
FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

КОНЕЦ ИМПЕРИИ

Вспоминая жизнь и смерть **STAR WARS GALAXIES**.

Автор: Крис Тёрстон



В полночь 15-го декабря на серверных фермах Америки и Европы Sony Online Entertainment наконец-то отключила кислород Star Wars Galaxies. Восьмилетняя жизнь MMO закончилась, и игроки в последний раз собрались у дворца Джаббы, сразились в небесах Набу и Кореллии, побились за галактическое превосходство на лесной луне Эндора. В последние часы, когда нечего было терять, игра стала бесплатной для всех, началось прощание, и начался праздник: была и феноменальная концовка от самих разработчиков, и финалы, организованные разными группами игроков.

Galaxies начала свою жизнь с разработчиком EverQuest, Verant Interactive, и руководил проектом главный дизайнер Ultima Online, Ральф Костер. Игра, получается, была прямой наследницей двух самых важных и влиятельных представителей жанра – но из этой пары Ultima предоставила основной генетический материал. Хотя Galaxies и имела все признаки объемной экшн-RPG, по оригинальной задумке она должна была стать симулированным онлайновым миром – намного ближе к EVE Online, чем к World of Warcraft.

Контент генерировали сами игроки, пока они в свободной манере продвигались через древо навыков, где способности группировались по профессиям и по желанию могли скрещиваться. Экономика полностью подчинялась игрокам, и все от одежды до дроидов, зданий и мебели создавалось с нуля.

Начало

Масштаб игры слегка пугал – как и свобода, которая предлагалась пользователям. Планеты Galaxies были гигантскими и частично генерировались случайным образом – в итоге они всегда оказывались больше, чем нужно. Встречались и обычные, формальные квесты, и, чаще, динамические миссии, которые просто ставили на карту пещеру с чудовищами или лагерь разбойников, давали игроку указатель и предлагали отправиться в путь.

Прогресс измерялся статусом и ресурсами, а не каким-то единым и очевидным показателем – и чем дольше жила игра, тем больше способов находили игроки для самовыражения. Каждый предмет был выполнен в 3D, и каждый можно было положить в игровых домах. Это вылилось в состязания по декорированию интерьеров, в появление скульптур и даже городов, созданных игроками из маленьких кусочков. Этот элемент игры родился случайно – лишь от того, насколько внимательно SOE отнеслась к симуляции мира.

Моя жизнь в Galaxies началась в Мос Айсли на Татуине. Я мечтал стать контрабандистом: собирать из ржавых частей оружие, продавать нелегальные бластеры на галактических рынках, а на полученные деньги спонсировать экспедиции охотников.

Я истреблял вомп-крыс, чтобы накопить на маленький домик и на экстрактор меди, и потом соорудил рудник в пятнадцати минутах от города. Руда обрабатывалась в реальном времени, и я несколько раз в день ходил на производство, чтобы опустошить запасы и отправить их на продажу, параллельно занимаясь крафтингом.

Я несколько недель играл, не покидая родной планеты, и даже не думал, что для полноты ощущений мне надо куда-то лететь. То чувство, что ты стал частью живой вселенной – пускай даже маленькой ее части – компенсировало однообразие. Мой вылет с планеты был большим достижением. В городе игроков на Татуине я купил дорогой бластер у торговца и сел на корабль до Кореллии, а

«Я несколько недель играл, не покидая родной планеты».

потом до охотничьих угодий на Дантуине. Я окунулся сначала в урбанистический пейзаж первого, затем в сдержанные долины второго. Это было не просто исследование новых зон, это было путешествие.

Упор всегда делался на взаимодействия игроков. Если вы не родились Вуки, вы не поймете их язык, пока другой игрок вас ему не научит. Если серия поражений оставила вас с перманентными дырами в важнейших характеристиках, лечиться нужно было у игрока. Когда все это работало, получался мир, где медицинские центры и кантины в популярных городах были заполнены не просто праздно стоящими персонажами, но людьми, которые делали свою работу, получали кредиты и взаимодействовали между собой в рамках игровых механик. Когда что-то ломалось, миры Star Wars Galaxies становились хаотичными, и их читерские лазейки использовал каждый. В системе навыков было столько потенциала для разнообразия, что дисбаланс гарантировался с самого начала.

Galaxies вышла во времена перемен для «Звездных войн». Когда игру анонсировали, эффект трилогии приквелов еще не чувствовался в полную силу. Как игра про «Звездные войны», Galaxies была рождена из тех же основ, что и X-Wing, Dark Forces, книги и комиксы по расширенной вселенной. Все они ►



Корабли можно было настраивать под себя, меняя им окраску и устанавливая уникальные компоненты.



Гильдии формировались ради денег, власти или просто для того, чтобы установить тиранию над другими игроками.



Без транспорта исследовать массивные миры Galaxies было бы невозможно.



Многопользовательские корабли управлялись сразу группой игроков.



Яркое декорирование интерьеров оказалось неожиданно большой частью игры.

воспринимали мир «Звездных войн» просто как сеттинг с определенными законами и темами, а не как коллекцию каноничных персонажей и характерных сцен – это идеально для свободного онлайнового мира, но не очень хорошо для сериала, который все сильней начинал зависеть от своих архетипов и канонов.

И действительно, когда в Galaxies пришли серьезные изменения, именно эти два слова использовались как оправдание.

Найдите Силу

Нехватка одного элемента чувствовалась особенно явно: Силы. События Star Wars Galaxies развивались в период между фильмами «Новая надежда» и «Империя наносит ответный удар» – а тогда джедаев было всего трое: кукла, хронический астматик и тинейджер, которому очень нужно на станцию Тош за конвертерами энергии. Хотя на ПК уже встречались игры по «Звездным войнам» без единого светового меча, обилие джедаев в фильмах-приквелах означало, что в случае с Galaxies затишье долго не продлится.

Не то чтобы в Galaxies категорически не было джедаев, конечно: как и подобает фантастике, игра нашла лазейки. Во вселенной «Звездных войн», бывает, рождаются дети с чувствительностью к Силе, и в игре все было точно так же. Первый

«Чувствительные к Силе должны были оставаться персонажами редкими и сильными и пребывать в постоянных бегах».

игрок-джедай внезапно появился в ноябре 2003-го, и последующее нытье игроков, которые тоже хотели получить заветный статус, заставило SOE заново обдумать свою неясную систему.

Чувствительные к Силе должны были оставаться персонажами редкими и сильными и пребывать в постоянных бегах: за них сложно играть, но для любой фракции они могут оказаться желанным союзником. Дисбаланс такого рода может положительно повлиять на MMO: он помогает зародиться легендам. Но с Galaxies этого не произошло. Испугавшись недовольства пользователей, SOE открыла чувствительность к Силе для всех и каждого.

Любой персонаж при создании получает невидимый, случайный набор профессий, после освоения которых можно открыть слот персонажа-джедая. Профессии могут дополнять друг друга – вроде снайпера, скаута и охотника за головами – а могут и не дополнять. Редкие артефакты джедаев, холокроны, могли по одному открывать эти профессии, и из соображений чистой благотворительности SOE дала по одному холокрону каждому игроку.

Представьте, что всем в стране однажды утром пришло письмо, предлагающее миллион фунтов за то, чтобы мгновенно обменяться работой с кем-то другим. Именно это, по сути, и случилось после раздачи холокронов: в галактике начался массовый кризис среднего возраста, и кузнецы стали охотниками за головами, охотники за головами стали докторами, а доктора стали танцорами. Развалилась система взаимной зависимости между профессиями: теперь у игры была только одна цель. Не важно, собирались ли вы остаться сильным в PvP или просто искали джедая для престижа, Star Wars Galaxies все равно скатывалась к поиску холокронов и опыта.

Игнорировать это было невозможно даже тем, кого не интересует чувствительность к Силе. Охотиться за холокронами и выставлять их на продажу стало главным бизнесом в галактике. Все, у кого была профессия, способная ускорить набор опыта – особенно доктора с их важнейшими бафами – считались людьми состоявшимися, а остальные остались у разбитого корыта сломанной экономики.

Джедаев стало появляться все больше, и случилось неизбежное: класс, который должен был стать редким и сильным, оказался не слишком нужным и чересчур мощным. Систему выбросили в 2004-м, и джедаи окончательно сформи-

ДАВНЫМ-ДАВНО... ХРОНИКА СОБЫТИЙ В ЖИЗНИ STAR WARS GALAXIES.

МАРТ 2000
Lucas Arts и Verant анонсируют MMO по «Звездным войнам».

ИЮЛЬ 2002
Начинается закрытая бета.

ИЮНЬ 2003
Star Wars Galaxies: An Empire Divided выходит в США, и встречают ее неоднозначно.



НОЯБРЬ 2003
SWG выходит в Европе, появляется первый игрок-джедай.



АВГУСТ 2004
Система открытия джедаев пересмотрена.

ОКТЯБРЬ 2004
Первое дополнение, **Jump To Lightspeed**, добавляет битвы в космосе.

АПРЕЛЬ 2005
Обновление боевой системы серьезно меняет игру на поверхности планет.


Повторите эпизод из «Новой надежды», пролетев под звездным разрушителем.


Гильдия повстанцев проводит брифинг для пилотов.


Города игроков можно было построить почти в любом месте.

...В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ. Легендарные локации, воссозданные в Galaxies.


Яма Сарлакка. Кошмарное мусорное ведро Джаббы было одним из самых плохо хранимых секретов Татуина. Не падайте туда – но если упадете, то хотя бы мгновенно умрете. Это хорошо: в фильмах пришлось бы медленно перевариваться несколько тысяч лет.


Мау. Ключевая часть Дуги Кесселя. Из-за этого кластера черных дыр Хан Соло измеряет скорость в расстоянии, а не во времени (все сложно). В Galaxies Мау можно было увидеть с Кесселя, космической зоны высокого уровня, где игроки охотились на линейные корабли врага.


Священная земля гунганов, Набу. То место, где все самые раздражающие персонажи собрались, чтобы их расстреляли боевые дроиды в «Призрачной угрозе». Galaxies позволяла охотиться на гунганов с огнеметом. Очень будем скучать.


База повстанцев, Кореллия. После уничтожения Звезды смерти Альянс повстанцев решил спрятаться в массивном укреплении на одном из самых населенных миров галактики, демонстрируя серьезную веру в некомпетентность Империи.


Гробница Экзар Куна. Легендарный темный лорд вернулся в эти руины на луне Явин 4 как призрак и работал тут рейдовым боссом. В храмах массасси неподалеку располагались фракции темных и светлых джедаев, где на поздних этапах Galaxies собирались чувствительные к Силе.

ровались в структуре квестов поздней части игры.

Кризис холокронов, хотя он и не был последней проблемой Galaxies, показал конфликт между именитой лицензией игры и ее экспериментальным геймдизайном. Малочисленность джедаев, которую поддерживает как официальный канон, так и идея разработчиков о динамическом мире, созданном игроками, вызвала огромный спрос, и он поддерживался обновленным фокусом приквелов на махании световыми мечами. А этот спрос вызвал предложение со стороны SOE, и в итоге пришлось пожертвовать оригинальным видением игры.

Игровые расширения

Этот фурор, среди прочего, обнажил проблемы, связанные с основной игровой механикой, и показал острую необходимость в первой переработке Galaxies. Обновление боевой системы переосмыслило существующие механики и дало игрокам уровень, основанный на количестве опыта, но не забросило окончательно навыки и профессии. Эти изменения потом и сами была заменены (всего через несколько месяцев) вторым и гораздо более весомым обновлением под названием New Game Enhancements.

NGE убрало систему навыков и заменило 32 оригинальные профессии девятью традиционными RPG-классами, теперь включающими джедаев. Всем выдали серии сюжетных квестов, которые продвигали персонажей через новую систему прокачки, и добавили деревья умений в стиле WoW.

Спасти игру собирались через поиск новой аудитории – такой, для которой новые системы окажутся знакомы. Привязку к рекламной кампании «Эпизода 3» отдельно подчеркнули парочкой дополнений, имеющих не последнее отношение к фильму: Rage of Wookies и Trials of Obi-Wan. Они добавили новые планеты с линейными зонами, квестами для высоких уровней и эксклюзивным лутом. Старая Galaxies – та, где надо было ехать через пустыню, чтобы купить у другого игрока бластер, – все еще показывала пульс, но была похоронена под весом абсолютно другой игры.

Меж тем одна из важных частей Galaxies осталась нетронутой всеми этими изменениями: космические битвы. В аддоне 2004 года Jump to Lightspeed добавили возможность присоединиться к космическим силам повстанцев, Империи или нейтральных сторон, и испытать свои рефлексы на полях боя в массивных космических секторах. Если поставить на корабль специально построенного дроида с правильным софтом, можно было перераспределять мощности на разные подсистемы – это законный наследник всеми обожаемых игр X-Wing и TIE Fighter.

Многопользовательские судна разрешали декорировать как дома, размещая мебель и создавая иллюзию обжитого пространства. Мечта иметь свой собственный «Тысячелетний сокол» стала, на короткое время, реальностью.

Именно такая масштабность творческих возможностей, чувство обладания частичками игрового мира и свобода самовыражения стали отличительными чертами Galaxies. Система хроник 2009 года позволяла игрокам создавать квесты, размещать NPC и детали уровней, что в очередной раз подтвердило очевидное: если игрокам дать достаточно возможностей, они могут создать что-то удивительное.

Ролевые сообщества преобразовались во фракции и разыгрывали длинные сюжеты, один год за другим. Однажды я все же стал тем самым вооруженным контрабандистом, а потом и охотником за головами – я работал на бандитскую организацию на Набу. Мы сталкивались с другими бандами на улицах Татуина и оккупировали кантины игроков, чтобы показать, кто хозяин в городе. После неудачной встречи с имперскими штурмовиками мой персонаж начал носить простенькую кибернетическую руку. Ничто в игре не заставляло ее использовать, но я хранил этот кусок метала в память о прошлом своего героя.

Такие истории и были прямым следствием щедрости и глубины оригинального геймдизайна, который поддерживался готовностью SOE отдавать геймерам все больший контроль над игрой. Современные MMO построены вокруг гарантированных, повторяемых развлечений, а Galaxies была намного более рискованной и – когда все работало – намного более ценной.

Неловкая, неидеальная, но особенная, Star Wars Galaxies заслуживает, чтобы ее помнили: за то, что она пыталась сделать, что она смогла сделать и что она позволяла делать своим игрокам.

МАЙ 2005
Выходит первый аддон, связанный с фильмом, Rage of the Wookiees…

НОЯБРЬ 2005
…и вслед за ним появляется Trials of Obi-Wan. New Game Enhancements полностью перерабатывает систему прокачки, крафтинга и боя (опять).

ИЮНЬ 2006
Галактическая Гражданская война обновляется новыми PvP-зонами.



НОЯБРЬ 2008
Добавляется ледяная планета Хот, и на ней можно поучаствовать в битве за базу Эхо.

СЕНТЯБРЬ 2009
Система хроник позволяет игрокам создавать собственные квесты.



АВГУСТ 2011
Галактическая Гражданская война расширяется и включает теперь космос.

ДЕКАБРЬ 2011
Повстанцы выигрывают Галактическую Гражданскую войну на большинстве серверов, и Star Wars Galaxies окончательно закрывается.

Алексей «Boot» Шепард vas Gameland.ru



Mass Effect 3

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, Xbox 360, PlayStation 3

НА КАЛЕНДАРЕ 5 МАРТА, РОВНО СУТКИ ДО ПРЕМЬЕРЫ MASS EFFECT 3, А ИСТОРИЯ МОЕГО ШЕПАРДА УЖЕ ЗАВЕРШИЛАСЬ. НЕ СПЕШИТЕ ЗАВИДОВАТЬ, ЗАЛПОМ ПРОГЛОТИТЬ ТАКУЮ ИГРУ ЗА НЕПОЛНЫХ ДВОЕ СУТОК – А ЧТО ЕЩЕ ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ СРОКИ СДАЧИ ПОДЖИМАЮТ – УДОВОЛЬСТВИЕ ИЗ СОМНИТЕЛЬНЫХ: НАУТРО ГАРАНТИРОВАНО ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ПОХМЕЛЬЕ И НЕСВАРЕНИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЙ. ВПРОЧЕМ, Я СГУЩАЮ КРАСКИ, ВСЕ ЭТО УЖЕ ПОЗАДИ, У МЕНЯ БЫЛО ДОСТАТОЧНО ВРЕМЕНИ РАЗОБРАТЬСЯ В СВОИХ ОЩУЩЕНИЯХ И ОТНОШЕНИИ К ИГРЕ.

МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЛ

Главная эмоция, при первом знакомстве с сюжетом Mass Effect 3 – не гнев, не отчаянье и даже не страх. Когда на Землю и другие обитаемые планеты галактического совета начинается массированное вторжение Жнецов, в сердце зарождается какое-то извращенное злорадство – вас же, идиотов, предупреждали, что все этим и закончится.

Поэтому у меня не было ни минутного сомнения, что в этот раз Коммандер Шепард пойдет по пути ренегата, донося свою точку зрения до нерадивых соплеменников и еще более бестолковых инопланетян самым коротким и действенным методом. И, на мой взгляд, в третьей части стать на путь грубой силы и зла во имя предотвращения еще большего зла – намного проще, чем раньше. Тем более, что теперь специфичная для каждого класса ветка умений отвечает не только за развитие особых умений, но и помогает ускорить прокачку репутации.

Кстати, совсем куцее деревце (даже скорее – бонсай) умений из второй части пустило дополнительные побеги, что должно порадовать тех, кто ратовал за усложнение ролевой системы. Но самое интересное заключается даже не в увеличении числа умений, а в их взаимодействии друг с другом, что позволяет теперь составлять билды не индивидуально каждому члену отряда, а на всю активную троицу целиком. Например, можно прокачать Шепарду заморозку, а двум его спутникам – повышенный урон по замороженным целям.

Ничуть не меньше подросшей системы умений радует возможность апгрейда оружия (по два навеса на каждый тип), ассортимент стволов и то, насколько элегантно дизайнеры выкрутились с балансом между количеством оружейных слотов у Шепарда и эффективностью их использования. При желании из коммандера можно вылепить самого настоящего оружейного «полиглота», под завязку забив ему рюкзак всеми типами стволов, что есть в игре. Но каждая новая пушка увеличивает время перезарядки умений и естественным образом тормозит природную жадность. На мой взгляд, разумнее всего ограничиться двумя-тремя типами оружия – для среднего/дальнего боя (снайперские и штурмовые винтовки) и для ближнего (пистолеты, пистолеты-пулеметы и дробовики).

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: RPG
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Bioware
Мультиплеер: cooperative up to 4 players (survival mode)
Обозреваемая версия: Xbox 360
Страна происхождения: Канада

MASS DEFECT

К сожалению, оружейное разнообразие существует скорее на бумаге (точнее – на экране), чем на практике. Даже на средней сложности боев нет никакой принципиальной разницы между тактикой использования пистолета, пистолета-пулемета или штурмовой винтовки, немного особняком стоит дробовик (он идеален для стрейфовых плясок вокруг Тварей), а снайперская винтовка нужна в столь ограниченном числе случаев, что можно вообще смело забыть про ее существование или как вариант – таскать с собой для подстраховки Эшли или Гарруса, если, конечно, вы их не угробили в предыдущих частях.

Вообще в тактическом плане Mass Effect 3 недалеко ускакала от двух своих предшественниц. Обещания заставить игрока меньше сидеть за укрытиями, методично отстреливая набегающие волны врагов, и больше двигаться – по большей части так и остались обещаниями. Хуже того, когда левел-дизайнеры насильно ломают привычную схему перестрелок «высунулся-пальнул», заставляя игрока лихорадочно уворачиваться от набегающих с разных сторон рядовых врагов и мини-боссов, выясняется, что сражения в Mass Effect так и не доросли до вменяемого шутера, хотя видно, что разработчики сильно старались и даже достигли на этом поприще определенных успехов. Главный источник раздражения – слегка ватное, заторможенное управление и чудо-кнопка (на Xbox 360 это A), на которую повесили все сразу – спринт, приседания за укрытиями, перекаты и перепрыгивание препятствий. Нет ничего досаднее, чем распластаться по стенке перед баньши или другим мини-боссом вместо того, чтобы удирать от них в противоположный конец уровня.

Впрочем, это не самые страшные недостатки. Намного больше нареканий вызывает качество картинки и анимации, которое является наглядной иллюстрацией поговорки про время, которое, как известно, никого не щадит. Я прекрасно помню, как в 2006 году (еще до выхода первой части) мы обменивались по аське ссылками на трейлеры Mass Effect и перебрасывались восторженными междометиями. Да, тогда по стандартам жанра RPG это было настолько круто, что можно было простить многое – и разбитые на маленькие кусочки как плитка шоколада уровни, и приснопамятные поездки на лифтах, которыми маскировались эти швы.

Во второй части камерный подход к левел-дизайну раздражал уже не в пример больше. А в финале трилогии унаследованная фрагментарность уже откровенно бесит (между загрузками уровней я спокойно успевал чатиться с коллегой в скайпе на стоящем под рукой ноутбуке, и тут же делать путевые заметки для обзора).

Владельцам PC с текстурами и скоростью подгрузки повезло больше (настоятельно рекомендую при любой возможности играть именно на компьютере), но в любом случае на технологическом фронте Mass Effect несколько устарела, даже с учетом ограничений консолей нынешнего поколения.

На самом деле я очень толерантен и к качеству графики, и старым играм вообще, но дело в том, что Mass Effect это sci-fi, и уже поэтому просто обязана выглядеть как последнее достижение науки и техники.



▲ Если вам нужен «скоропостижный» секс без обязательств, то лучший кандидат – Диана Аллерс. Шепарду даже напрягаться не надо, мадмуазель сама горит желанием взять у коммандера «эксклюзивное интервью». Но учтите, что как романтическая линия эта интрижка не засчитывается и ачивки за нее не будет.

К счастью, есть в Mass Effect и такие вещи, которые вызывают лютый восторг. Вспомните главный геймплейный стержень второй части. Мы с нуля, шаг за шагом собирали команду Нормандии, выполняли персональные квесты для повышения боевого духа своих бойцов и потом дружной радостной толпой шли штурмовать базу Коллекционеров и «разбирать на запчасти» Протожнеца.

В третьей части эта же идея доведена до абсолюта, дошлифована до идеала, который будут заносить в учебники по геймдизайну. Теперь мы собираем уже не только свою личную команду, но и огромное галактическое войско, которому предстоит отбить у Жнецов захваченную Землю, и перейти в контрнаступление.

Не спешите презрительно фыркать – весь «изюм» не только в том, что квестов на сбор армии la grande стало больше. В игре показана вполне жизненная ситуация – маленький пушистый зверек уже стучится в двери к каждой расе, не только к землянам, однако эти галактические клоуны с упорством, достойным барана 80 lvl, продолжают выяснять, чей песец пушистее и кого надо защищать от Жнецов в первую очередь. Чтобы отбить Землю, Альянсу нужно много союзников – чем больше, тем лучше, поэтому извечных врагов придется мирить между собой – хитростью, подкупом, силой слова и силой приклада по башке. Не раз и не два перед Шепардом будет вставать очень непростой выбор – вплоть до того, стрелять ли в спину верному другу из второй части или нет. Так что пусть утрутся все те, кто рисовал комиксы про то, как Шепард разрывается перед выбором между красными и синими носками – решений принимать действительно приходится немало.

Второй интересный момент заключается в том, что с привлечением того или иного союзника связанная с ним цепочка квестов не заканчивается, а продолжает швейной строчкой проскакивать то в основной истории, то в побочных сюжетных линиях. Простейший пример: можно договориться с СБЦ (службой безопасности Цитадели) о неприкосновенности для банды Синих Светил. Это усилит их флот, но ослабит саму





ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА



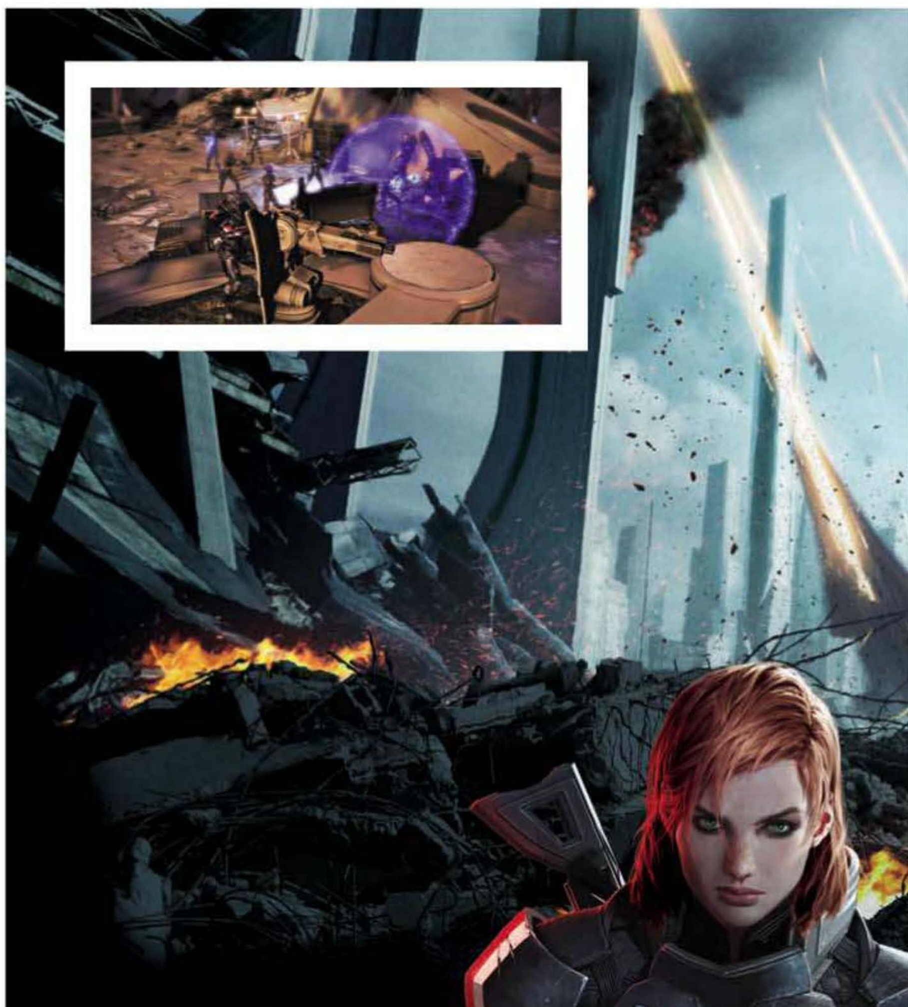
▲ Во время спарринга с Вегой в трюме Нормандии можно выбить из наглоaватого десантника всю его спесь, но не обольщайтесь – драка все равно может стать поводом к «большой и чистой любви».

ЕСЛИ ШЕПАРД С ДЯДЕЙ НЕЖЕН

Заключительная часть трилогии продолжила романтические традиции Mass Effect 1 и 2. К сожалению, сценаристы BioWare продолжают штурмовать бастионы любви не качеством проработки амурных ситуаций, а количеством и напористостью виртуальных партнеров.

Та же Диана Аллерс пытается запрыгнуть Шеппарду в койку, едва пройдя через воздушный шлюз Нормандии. Новая «секретарша-связистка» столь же бойко напрашивается в каюту «поиграть в шахматы», а мужественный пилот Кортез роняет в трюме скупые слезы, оплакивая гибель своего... мужа. Да-да, курс на толерантность тоже продолжен: Кортеза можно приласкать и утешить, а суровому спецназовцу Веге намекнуть, что шикарная кровать в капитанской каюте не такая уж и мягкая, как может показаться на первый взгляд. В общем, аккуратнее с приватными беседами, потому что по замыслу разработчиков в своей каюте Коммандер разводит только две вещи – рыбок и однополчан на секс.

НЕ РАЗ И НЕ ДВА ПЕРЕД ШЕПАРДОМ БУДЕТ ВСТАВАТЬ ОЧЕНЬ НЕПРОСТОЙ ВЫБОР – ВПЛОТЬ ДО ТОГО, СТРЕЛЯТЬ ЛИ В СПИНУ ВЕРНОМУ ДРУГУ ИЗ ВТОРОЙ ЧАСТИ ИЛИ НЕТ.



СБЦ, так как корсары перехватывают ее поставки оружия. Поэтому если вы уже привлекли на свою сторону разбойников, то да – можно заняться протекционизмом, если же полагаетесь на офицалов, разумнее принести в жертву интересы братков. Но самое «веселье» наступает, если вам для финальной битвы нужны и первые, и вторые.

Еще одно несомненное достижение BioWare заключается в стирании границ между главными и побочными квестами. Если бы не приставка «Приоритет», догадаться о том, какие задания продвигают вас по сюжету, а какие просто для массовки, было бы очень трудно. И это не упрек центральной истории, а напротив – комплимент сайд-квестам, они разнообразны, изобретательны и совсем не обременительны. К тому же многие из них «берутся» и выполняются вообще автоматом – достаточно просто невольно подслушать чужой разговор, и вот уже Кодекс распухает от внушительного списка дополнительных заданий. Шепарду остается лишь быть начеку и при случае радовать случайных знакомцев и незнакомцев приятными сюрпризами. Турианские десантники обмолвились о потере знамени полка? Врач в госпитале в разговоре с коллегой посетовал на отсутствие плана лечения химических ожогов? Все это квесты, квесты и еще раз квесты. Браво, BioWare!

Выполнение таких необязательных микро-заданий, как правило, направлено на дополнительное усиление уже завербованных войск, для этой же цели будет использоваться интеграция Mass Effect с социальными сетями, смартфонами и даже с собственным мультиплеером – удержание в «мультике» ключевых точек, зачищенных в сингловом прохождении, тоже дает бонусы к боеготовности.



На мой взгляд, самый чумовой класс в игре – Штурмовик, так как в нем сочетаются огневая мощь солдата и «магические» способности биотика. Бесплатный совет – начните с раскачки умений «Заморозка» и «Мастер атаки».

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Один из главных минусов игры на дебаг-консоли заключается в невозможности импортировать старые сохранения. Зато есть возможность проверить, как обстоит дело с продекларированным BioWare равноправием как для ветеранов серии, так и для новичков.

Если вы не сохранили свои сейвы из Mass Effect 2, у меня для вас плохие новости, единственная сюжетная вилка из предыдущих частей, которую можно определить самостоятельно, – выбор между Эшли и Кайденом. Во всем остальном Mass Effect 3 будет вести себя так, если бы вы прошли финальный квест сиквела вообще без потерь, и ни с кем не завели романтических отношений.

Более того, подразумевается, что вы играли также и в дополнение «Прибытие» из второй части – вот какой «гений» придумал выносить сюжетно важные вещи в DLC?

Поэтому если вы не уничтожали ретранслятор Харон, а попутно с ним – и всю систему с батарианцами, вам будет тяжело понять, почему они пылают к вам такой «любовью». Собственно, разжалование Шепарда из флота также связано с этим эпизодом.





Несмотря на грозный вид, Атласы – одни из самых легких мини-боссов, они медленные, неповоротливые, и их тоже можно «хэдшотить», специально целясь в кабину с пилотом. Кстати, в игре нам пару раз дадут на них прокатиться.

СТРАНА НЕПОРВАННЫХ ШАБЛОНОВ

Несмотря на такую явную удачу с главной игровой концепцией Mass Effect 3, финальную миссию разработчики умудрились завалить. Я, разумеется, буду пробовать и другие варианты завершения, но то, что получилось у меня экспромтом с первого раза, оставило чувство полнейшего недоумения и разочарования. И дело не только в самой концовке, но и вообще в структуре и ритмике финального задания. На мой взгляд, даже последняя миссия Mass Effect 2 выигрывает у завершающей части если и не нокаутом, то уж по очкам точно. Очень тяжело провести сравнение, не скатываясь в спойлеры, скажу лишь, что даже на самое последнее-распоследнее задание Mass Effect 3 идет стандартное трио «Шеппард и два подтанцовщика» вместо всей толпы, как в прошлый раз. Да, я знаю, что в ME2 мы все равно управляли максимум тремя, но была смена групп и общая движуха – это принципиально!

Печалит и то, что логические дыры из оригинальной игры и сиквела не только не были залатаны, а напротив – разошлись еще шире. Да и сам по себе «корабль здравого смысла» третьей части получил пару серьезных пробоин ниже ватерлинии. Самый очевидный пример – спасение Земли. С таким же успехом можно броситься «спасать» свою прабабушку, отправившуюся на небеса пару десятков лет назад. Даже если вы не играли в Mass Effect 3, ограничившись просмотрами трейлеров, то должны были приметить, что темпы наступления Жнецов на Землю таковы, что ни о каком спасении позже, чем через сутки после начала атаки, речи быть не может – все бы умерли быстро и бесповоротно.

▲ Техники в игре по возможности нанесения урона мало чем уступают солдатам. Даже хрупкая Тали при помощи боевого дрона может без посторонней помощи выкосить половину врагов, а если ей еще и вручить самый мощный в игре дробовик Клеймор, то даже Атласы Цербера будут испуганно шарахаться по углам.

Но нет, Нормандия под командованием Шепарда неспешно рассекает по Млечному Пути, методично собирая сторонников, пока партизаны во главе с Андерсоном держат оборону. Если честно, я пребывал в полной уверенности, что «альянсо-партизанен» прячутся как минимум в разрушенных канализациях и непроходимых джунглях. Но нет, в конце игры оказалось, что эти удивительной смелости люди сидят на поверхности! Без маскировки!!! Просто отгородившись от Жнецов хлипкими блок-постами. Спасибо, хоть не машут им полосатой палочкой и не показывают направление объезда.

Ничуть не менее удивительные метаморфозы происходят и с самими Жнецами. Большую часть игры они совершенно неуязвимы и непобедимы, заставляя все живое в пределах видимости вокруг себя моментально откладывать гору кирпичей, достаточную для постройки новой пирамиды Хеопса. Но если Шепарду сильно хочется или просто так надо по сюжету, Жнецы внезапно становятся смертными.

Но, наверное, самый большой грех всей серии Mass Effect – предсказуемость. Казалось бы, оригинальная вселенная располагает к тому, чтобы оторваться по полной программе, на-

плевав на любые клише и стандарты (весьма многообещающ в этом смысле был Призрак, появившийся во второй части), но увы – сюжет Mass Effect пошел по самой очевидной траектории, уже предсказанной фанатами вселенной на многочисленных фан-сайтах и wiki-ресурсах.

***

Пару лет назад в обзоре Mass Effect 2 на сайте Gameland.ru я опрометчиво предрекал, что финал серии Mass Effect будет настолько лучше сиквела, что для его оценки нам не хватит обычной десятибалльной шкалы. Реальность оказалась не фатальной, но весьма прозаической: перед нами отличная игра, вполне адекватное завершение оригинальной фантастической трилогии и большой полигон с массой обкатанных геймплейных идей, которые будут еще долго востребованы не только в будущих проектах канадцев, но и в жанре в целом.

Но, к сожалению, триквелы в любом виде искусства очень редко живут «долго и счастливо», особенно если они сделаны по лекалам семилетней давности, а речь идет о такой динамичной индустрии, как видеоигры. **СИ**



Это кажется невероятным, но Шепарду пару раз придется сражаться со Жнецами практически врукопашную!



Бойцы Цербера вызывают даже больше ненависти, чем Жнецы со своими преспешниками.



Рецепт баньши от Mass Effect 3: азари – 1 штука; технологии Жнецов – 1 штука; взболтать, но не смешивать.



ПЛЮСЫ:

- **Захватывающая идея сбора армии для решающего сражения со вселенским злом;**
- **Искусно стертая грань между главными и второстепенными заданиями – почтовые миссии настолько незаметно вплетены в геймплей, что игрок выполняет их мимоходом, вообще не воспринимая как отвлекающую нагрузку;**
- **Улучшена ролевая система, лучше проработан арсенал;**

МИНУСЫ:

- **Игра технически устарела;**
- **90% боев слишком однообразны;**
- **романтические линии сделаны настолько топорно, что лучше бы их не было вообще;**
- **основной сюжет слишком предсказуем;**
- **финальная битва уступает по динамике и интересности аналогичному заданию из Mass Effect 2.**

РЕЗЮМЕ:

Удалась ли Mass Effect 3 сама по себе, в отрыве от двух предыдущих частей? Да, несомненно. Получился ли у Bioware уверенный и мощный (примерно как рев Жнеца) финальный аккорд для трилогии? На мой взгляд, нет.







ИНТЕРВЬЮ С ААРИНОМ ФЛИННОМ, ГЛАВОЙ BIOWARE EDMONTON

? Алексей Бутрин: **Нелинейный сценарий, из-за которого мы и любим Mass Effect, это настоящий кошмар для любого разработчика. Но не только вас это сводит с ума, игроки тоже «мучаются». Например, те из них, кто не играл в две предыдущие части Mass Effect, переживают, не будут ли они ущемлены в плане контента и сценарных поворотов в сравнении с ветеранами серии. Последние, в свою очередь, беспокоятся, правильно ли они прошли две предыдущие игры (к примеру, сдали ли они все квесты на лояльность из второй части). Как минимум трое моих друзей перепроходили Mass Effect, чтобы чувствовать себя «сухо и комфортно» в ME2. А некоторые точно так же заново проходят сейчас и Mass Effect 2. Как вы думаете, насколько оправдана эта паранойя?**

Аарин Флинн: Прежде всего, я прекрасно отдаю себе отчет в том, что дилемма действительно существует. Наши игры немного отличаются от всех остальных, вам приходится тратить на них много времени, эмоций и принимать кучу решений в игровой вселенной, но все это окупается неповторимыми игровыми впечатлениями, я бы даже сказал – уникальными впечатлениями. В то же время, я не думаю, что стоит доводить освоение контента до паранойи! Мы осознаем эту проблему – это одна из приоритетных задач, над которой наша команда работала в Mass Effect 3. Мы старались добиться баланса между «плюшками» для ветеранов сериала и легкостью освоения для новичков, и я думаю обе категории игроков будут в выигрыше за счет проведенного нами грамотного планирования и расстановки приоритетов.

? В работе над проектом масштаба Mass Effect неизбежны самые разнообразные сложности и накладки. Можете ли вы вспомнить самые забавные эпизоды в процессе разработки ME3 и рассказать нам о них?

Вы правы, сложность такого проекта просто обескураживает. Самый смешной момент, который врезался мне в память, связан с Кортезом, пилотом шаттла на «Нормандии». Мы проморгали маленькую ошибку в коде, отвечавшем за внешний вид персонажа, в результате чего Кортез, каждый раз как вы на него смотрели, выглядел немножко иначе. К примеру, в одной сцене Шапард беседует с Кортезом и тот гладко выбрит, а уже в следующей у него появляются тонкие, едва заметные усы. Мы просматривали прохождения и было видно озадаченное выражение на лицах тестеров, потому что они явно чувствовали, что что-то здесь не так, но не могли указать точную причину этого дискомфорта. Наконец кто-то таки сумел сформулировать суть проблемы, и мы исправили ошибку, но этот забавный эпизод еще долго пересказывался из уст в уста в нашем офисе. Я, кстати, предлагал вообще не фиксить этот баг. :)

? А были ли какие-нибудь задумки, которые вы не смогли реализовать из-за ограничений движка или возможностей целевых платформ для игры?

Ну разумеется. Xbox 360, PS3 и Unreal Engine 3 уже изучены вдоль и поперек, но, на секундочку, – им ведь уже шесть или даже семь лет! Сейчас уже разработано много новинок, например, новые эффекты освещения, от использования которых проект только выиграл бы.

? Практически невозможно удовлетворить всех и каждого. Некоторые геймеры критиковали вас за то, что в игре экшн-элементы доминируют над RPG-моделью, другие наоборот – просили больше экшна и говорили, что ролевую часть можно упростить еще сильнее. И вот теперь вы реализовали три разных схемы сложности в одиночном режиме игры – экшн/RPG/сюжет. Как думаете, это сможет примирить враждующие лагеря игроков? И вдогонку еще более интересный вопрос – какой стиль игры предпочитаете вы сами (и другие члены вашей команды)?

Мы решили убить двух зайцев одним выстрелом: дать более простой и наглядный способ переключения сразу целого набора опций, которые есть в игре (собственно, именно в этом и заключается суть каждого «режима» – переключить сразу не одну, а целую кучу настроек), а вторая задача – дать людям, которые хотят чего-то особого от Mass Effect 3, возможность это получить. Я уверен, что найдутся люди, которые захотят играть в RPG-режиме только потому, что будут считать, что режим «сюжет» уже не настолько «ролевой». Хотя на самом деле принципиальной разницы между режимами нет (это все равно что сказать, что прохождение за «Солдата» лучше или хуже прохождения за «Разведчика» или «Адепта»). Сам я предпочитаю играть в RPG-режиме.

? Заявленная интеграция ME3 с Facebook, Google+ и iOS-устройствами звучит многообещающе. Можете раскрыть подробности о том, что вы для нас приготовили? Или хотя бы расскажите, насколько бонусы, получаемые через соцсети, будут критичны для прохождения основной игры. Некоторые люди переживают, что не смогут тратить дополнительное свободное время, чтобы сражаться со Жнецами сразу по всем фронтам и это негативно отразится на прохождении сингла.

Начну с главного – все это необязательно. Мы никого не заставляем покупать приложение или играть в игру, в которую играть не хочется. Что же касается времени, я сам все прекрасно понимаю, т.к. у меня двое детей, и свободного времени просто в обрез. Но если вы посмотрите на все эти миллионы игроков, то поймете, что в целом им нужна одна общая вещь – возможность наслаждаться игрой и сюжетом на разных платформах и носителях. Еще до того, как социальные сети или планшеты набрали популярность, мы видели, как некоторые из наших фанатов покупают книги по вселенной Mass Effect или играют в настолки. Galaxy at War – просто дальнейшая эволюция этой идеи, другие необязательные способы получать удовольствие от истории.

? Можем ли мы рассчитывать на дефматч-мультиплеер в будущем? Понятно, что дефматч между Жнецами и Альянсом – задумка бредовая в силу несопоставимых масштабов, но как насчет сражений «Цербер против Спектров»?

Вы не первый, кому приходит в голову эта идея. Я люблю мультиплеер в Mass Effect 3, и очень горд наконец увидеть его в игре после того, как мы задумали его еще в Mass Effect 1. В то же время, я не думаю, что мы будем делать дефматч для Mass Effect 3. PvP – это отдельная сложная тема, и я считаю, что у нас нет шансов довести эту идею до ума именно в этой игре. Однако поиграть в такое было бы весело.

? ME3 – это окончание истории Mass Effect, но не всей игровой вселенной. Уже анонсирован фильм и аниме по мотивам игры, не считая уже вышедших комиксов и книг. А что насчет игр? Есть ли у вас долгосрочные планы по выпуску еще одного RPG-спинофа в этой вселенной? Или, быть может, нам стоит ждать чего-то кардинально нового – например, MMO-шутера типа Battlefield?

Да, история Коммандера Шепарда совершенно точно закончится вместе с Mass Effect 3. Я немножко нервничаю – как будет воспринята игра. И думаю, что сначала мы должны получить фидбек от тех, кто пройдет Mass Effect, чтобы понять, что делать в следующей игре. Вариантов – масса, но самое главное, мы хотим сделать что-то такое, что будет пользоваться не меньшей любовью фанатов, чем эта трилогия.

Сергей
Цилюрик



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

Resident Evil: Revelations

REVELATIONS ПОЗИЦИОНИРОВАЛАСЬ КАК ВОЗВРАТ К ИСТОКАМ СЕРИАЛА RESIDENT EVIL – БЕЗ КООПЕРАТИВНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ, ЗАТО С ГОЛОВОЛОМКАМИ, ИССЛЕДОВАНИЕМ ЛОКАЦИЙ И ЯКОБЫ БОЛЬШЕЙ ХОРРОРНОСТЬЮ. ЭТО ЕЙ В ДОЛЖНОЙ МЕРЕ НЕ УДАЛОСЬ.

8.0
ОЦЕНКА

Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** action-adventure.survival-horror
Зарубежный издатель: Nintendo **Российский дистрибьютор:** Nintendo
Разработчик: Capcom **Мультиплеер:** co-op, local/online
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония

Будем честны: никакого отката к истокам сериала в наши дни быть попросту не может (почитайте во врезке, что об этом думает представитель Capcom) – лишь компромиссы. Понятно, что современный геймер требует линейности, хочет, чтобы его все время водили за ручку, не терпит головоломок и очень любит пострелять. Понятно, что Resident Evil никогда не был и не будет сериалом артхаусным, он всегда нацелен на широкую аудиторию, и интересами вышеописанного собирательного образа ни за что не поступится – превращение одного из спиноффов сериала в кооперативный шутер это лишь подтверждает. Revelations, однако, всегда противопоставлялся Operation Raccoon City: дескать, портативная часть как раз предназначена для любителей хоррора.

Вот так выглядит финиш каждого уровня в Raid Mode. Разбившие эту медальку с максимального размаха получают лечебную травку в подарок.



Использующаяся в Revelations схема управления автоматически приближает игру к современным RE, тон которым задала четвертая часть. Более того, основное ограничение, которое «четверка» переняла у классических выпусков, – невозможность двигаться при прицеливании – в Revelations снято. Впрочем, с врагами тут ситуация чуть иная, чем в заполненных противниками-людьми RE4, 5 и Mercenaries 3D: как правило, в Revelations действие разворачивается не на открытых пространствах, а количество нападающих одновременно монстров невелико. И, что самое важное, здесь не работает привычная механика, позволяющая нейтрализовать врага на пару секунд выстрелом в голову/коленку с возможностью добивания вручную. Нет, здешние монстры не имеют иммунитета к оглушению – просто провернуть этот трюк удается весьма редко и, как следствие, рассчитывать на него нельзя. Не бог весть что, конечно, но геймплей от этого меняется заметно, и наличие поблизости уже двух врагов сулит неприятности.

Но, конечно, когда разработчики обещали нам дефицит патронов, от которого должен был начаться «настоящий survival horror», они врали. Дефицит патронов был уместен в самых ранних частях, где был упор на адвенчурную составляющую. В Revelations, которая, следуя моде, все время имеет заранее заготовленный маршрут, подобного не могло быть в принципе. Да и, прямо говоря, незаметно, чтобы разработчики пытались хоть как-то ограничить игрока в амуниции: даже на самом высоком уровне сложности проблемы возникают только со здоровьем, а патронов хватает всегда.

Возможно, потому, что в New Game + переносятся все стволы из первого прохождения, да еще и со всеми улучшениями. В отличие от 4 и 5 частей, Revelations лишена торговца, продающего оружие и апгрейды к нему: все необходимое лежит непосредственно на уровнях, и из врагов здесь не валятся разноцветные дропы – и это, без сомнения, идет в плюс «хоррорности» игры. Кастомизация оружия тут не линейная, как раньше: в каждом стволе есть определенное число слотов, в которые можно вставить найденные бонусы. Инвентаря не предусмотрено: герои носят с собой ножик, кучу всевозможных гранат, но лишь три пушки и пять целебных травок.

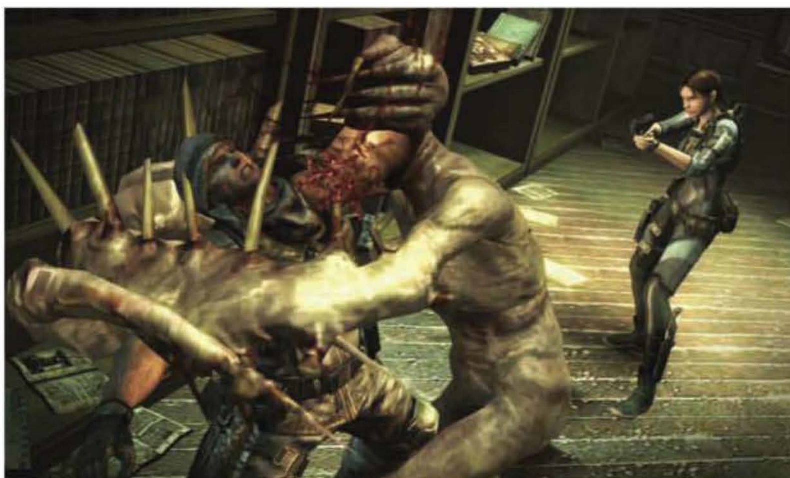
Еще одно немаловажное нововведение – сканер, который так и напрашивается на сравнение с аналогичным девайсом из Metroid Prime. Сравнение не в пользу «Резидента»: здешний сканер особой глубины геймплею не придает. Он позволяет находить скрытые предметы (индикатор в углу экрана всегда подсказывает, есть ли рядом тайники), и анализировать врагов (это тут так называется; на самом деле, в Revelations даже бестиария нет) для получения целебных травок в качестве наград.

И пару слов о том самом компромиссе. Головоломок на всю игру полторы штуки. Исследования локаций зато чуть больше, чем в RE4 и 5: получив в свое распоряжение очередной ключ, можно не только идти дальше по сюжету, но и примерить его к ранее недоступным дверям, за которыми таятся опциональные ништяки.

Герои умеют уклоняться от вражеских атак – для этого нужно вовремя направить аналог в выбранную сторону. Подгадать момент сложно, но удовольствия от проведенного маневра – хоть отбавляй. Здешние враги вообще довольно непредсказуемы и имеют привычку качаться из стороны в сторону, извиваться так, что сложно понять, агонизирует ли монстр в предсмертной анимации или просто кривляется.



ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



Revelations, в отличие от RE5, не затачивался под кооператив, поэтому из любой передряги можно выбраться самостоятельно. Но когда уже стоит вопрос жизни и смерти, готовый поделиться целебной травой напарник незаменим.

СОВРЕМЕННЫЙ ГЕЙМЕР ТРЕБУЕТ ЛИНЕЙНОСТИ, ХОЧЕТ, ЧТОБЫ ЕГО ВСЕ ВРЕМЯ ВОДИЛИ ЗА РУЧКУ, НЕ ТЕРПИТ ГОЛОВОЛОМОК И ОЧЕНЬ ЛЮБИТ ПОСТРЕЛЯТЬ.



Директора BSAA, в подчинении которого находятся наши герои, зовут Клайв О'Брайен. Лиам О'Брайен, известный актер озвучки (Лезард в Valkyrie Profile 2, Гримуар Вайсс в Nier, Каяс в Final Fantasy XIII-2) и режиссер английского дубляжа Resident Evil 5 и The Darkside Chronicles, сердечно благодарит Capcom за такую отсылку.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Кристиан Свенссон, вице-президент европейского подразделения Capcom: «Скорее всего, ничего ближе к классическим частям, чем Revelations, ожидать не стоит. Но мы не забываем о вас, любители старых частей!
Впрочем, если вы хотите пререндеренных декораций и фиксированных ракурсов камеры – нет, их, скорее всего, не будет. Те вещи, о которых вы просите (отсутствие подсказок, ограничение числа сейвов), создают проблемы с доступностью игры. Современный рынок требует от нас держать игрока за руку куда больше, чем во времена PS1. Если мы не будем отвечать этим требованиям, то пойдут негативные отзывы, низкие оценки и, как следствие, низкие продажи.
И я не думаю, что фанаты RE согласятся на низкобюджетную скачиваемую игру. Нас обвинят в том, что мы подрезаем разработчикам крылья, даем им мало денег. Большинство потребителей не заботятся суммами, затраченными на разработку, им важен лишь конечный продукт».



Практически единственная мини-игра с использованием стилуса – взлом дверей путем манипуляций с проводкой.



Бравый чернокожий борец с биотерроризмом оскопляет невидимого хантера.

ЗДЕШНИЕ БОССЫ – САМОЕ БЛИЗКОЕ К ХОРРОРУ, ЧТО ПОЯВЛЯЛОСЬ В RE С ТЕХ ПОР, КАК СИНДЗИ МИКАМИ ПЕРЕВЕЛ СЕРИАЛ НА НОВЫЕ РЕЛЬСЫ.

Разборки с обычными противниками выходят довольно пресными – враги выглядят в массе своей однообразно, да и собственно разновидностей монстров тут довольно мало. Но вот здешние боссы заслуживают отдельной похвалы, и не только потому, что с ними связаны наиболее яркие геймплейные моменты. Они – самое близкое к хоррору, что появлялось в RE с тех пор, как Синдзи Миками перевел сериал на новые рельсы. Все-таки может Capcom, когда захочет!

Помимо достаточно продолжительной кампании в Revelations есть и режим Raid, предлагающий отстреливать все тех же врагов на все тех же декорациях, но с новой фишкой – у героев и монстров появляются уровни и характеристики. Прокачка позволяет играбельным персонажам брать более крутые пушки, которые и дропаются с врагов наравне с апгрейдами, и продаются в магазинчике (который эксклюзивен для этого режима). Хоть цель в Raid Mode формально заключается в перебежке из точки А в точку В, резонно зачищать уровни полностью ради опыта и лута. «Рейдить» можно как одному, так и кооперативно – онлайновый мультиплеер поддерживается. В целом режим довольно забавен (во многом благодаря всевозможным модификациям размеров и характеристик врагов), но я был бы куда более рад, если бы вместо него тут оказались полноценные «Наемники».

Для написания сценария Revelations был приглашен Дай Сато, известный по аниме-сериалам Cowboy Bebop, Eureka 7, Ergo Proxy, Samurai Champloo. Результатом его трудов стал сценарий, который хоть и разительно отличается от всего, что ранее выходило под именем Resident Evil, изобилует знакомыми нотками. Теперь уже можно не сомневаться в том, что шаблонные и при этом до китчевости напыщенные реплики героев в RE попадают намеренно! Крис феноменально толстокож и банален, его напарница Джессика – само олицетворение противной флиртующей вертихвостки. О характере Джилл никто, я уверен, и не вспомнит – всех будет больше занимать ее лоснящийся зад (хотя в Revelations героиня сама комментирует осматриваемые элементы декораций, что позволяет ей произвести неплохое впечатление), зато ее партнер, толстячок-итальянец Паркер, своим добродушием может понравиться многим.

Основная сюжетная линия посвящена противостоянию руководителей двух спецслужб по борьбе с биотерроризмом: один внешне напоминает инспектора Коломбо и чем-то даже молодого Билла Мюррэя, другой – Кристофера Ли. Сам по себе сюжет, конечно, звезд с неба не хватает – он выполнен в духе голливудских экшн-блокбастеров, что само по себе никоим образом не комплимент, но в сравнении с

▼ В главах-флешбеках однотипность противников достигает своего апогея: Паркеру приходится отстреливать исключительно хантеров.

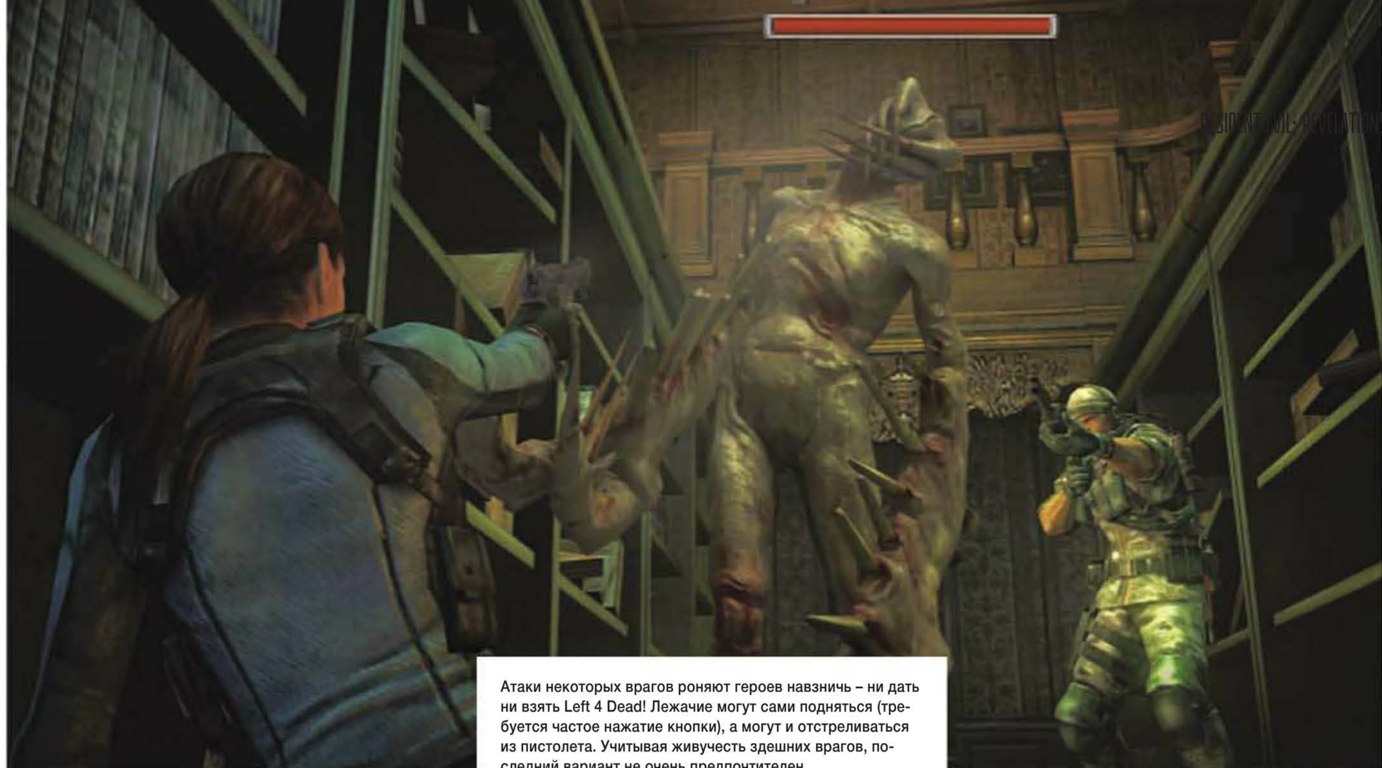




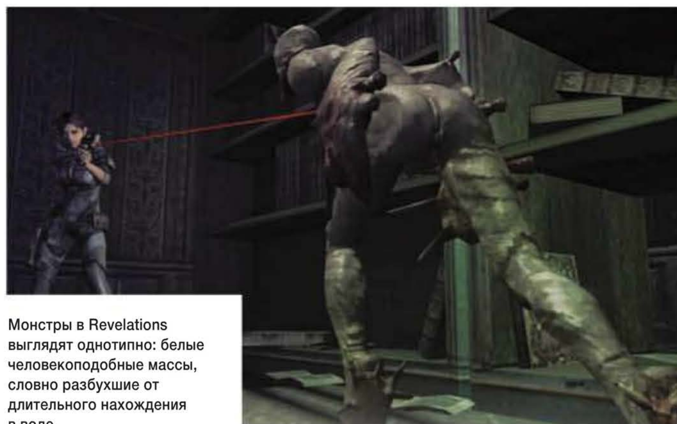
CIRCLE PAD PRO

Resident Evil: Revelations – первая выпущенная в Европе игра, поддерживающая Circle Pad Pro («Кнопка движения pro» по-русски – стыд, а не название). Аксессуар «надевается» сверху на 3DS, работает от обычной пальчиковой батарейки и обменивается информацией с консолью через инфракрасный порт. Сама же 3DS удерживается внутри нехитрыми резиновыми зажимами – то есть, ничего не мешает в любое время разбирать конструкцию на составляющие и собирать обратно. Задняя сторона Circle Pad Pro рельефна, так что в руках он лежит достаточно комфортно – как контроллер от домашней консоли с четырьмя «шифтами» (их аксессуара также добавляет) и двумя аналогами, один из которых почему-то сильно съехал в сторону. Таким образом, в играх, не требующих использования основных кнопок, Circle Pad Pro будет удобен, в остальных же случаях – не очень: тянуться через целый аналог к кнопкам неподручно. Самое главное: не ждите редизайна 3DS со встроенным вторым аналогом. Конструкция 3DS + Circle Pad Pro громоздка, не влезает в небольшой карман и, что важнее всего, она совершенно не предназначена для работы с тачскрином. Пусть уж лучше мы будем надевать Circle Pad Pro для игры во всяческие шутеры и Monster Hunter, а в остальных случаях наслаждаться компактностью 3DS. Что же насчет использования Circle Pad Pro в Resident Evil: Revelations, то там при включении аксессуара добавляется четвертый тип управления, схожий с тем, что использовался в RE5. Особенное же удобство использование двух аналогов приносит прицеливанию при перспективе от первого лица.

Стоит ли приобретать Circle Pad Pro ради Revelations? Вряд ли. Игра прекрасно управляется и без него (лично я, например, предпочитаю схему а-ля RE4), что уже было показано в Mercenaries 3D. Да и цена у аксессуара кусается (в Великобритании – 15 фунтов, у нас – вдвое дороже), так что лучше, на мой взгляд, подождать выгодного бандла с какой-нибудь игрой, который наверняка скоро появится.


Атаки некоторых врагов роняют героев навзничь – ни дать ни взять Left 4 Dead! Лежачие могут сами подняться (требуется частое нажатие кнопки), а могут и отстреливаться из пистолета. Учитывая живучесть здешних врагов, последний вариант не очень предпочтителен.


«Я думаю, они инфицированы», – говорит Крис. Спасибо, капитан Очевидность!


Монстры в Revelations выглядят однотипно: белые человекоподобные массы, словно разбухшие от длительного нахождения в воде.

предыдущими частями RE история, рассказанная в Revelations, выглядит вполне адекватно. Повествование беззастенчиво прыгает от одних героев к другим, из Средиземного моря к заснеженным горам, из настоящего времени к флешбекам. Большая часть времени уделяется все же Джилл, которая исследует гигантский круизный лайнер, доверху заполненный порождениями нового вируса, именуемого T-Abyss.

Прохождение за Джилл очень сильно напоминает Dead Space: в обеих играх действие происходит на борту корабля, экипаж которого превратился в монстров; по судну можно более-менее свободно передвигаться, но в целом это совершенно не нужно, благо группа поддержки постоянно сыплет указаниями, что и где нужно делать; большую часть времени герои проводят, заботясь не столько о своем выживании, сколько о состоянии корабля, которому вечно что-то угрожает. Путешествия по затопленным отсекам «Королевы Зенобии» вызывают ассоциации с выходом в космос возле «Исимуры».

Важнейшее, пожалуй, различие между этими двумя играми заключается в том, что в Dead Space герой практически всегда был одинок, а в Revelations – наоборот, все время в компании. И это вызывает искреннее недоумение: зачем? Зачем в игре, которая претендует на хоррор, в игре, откуда была специально убрана возможность кооперативного прохождения, напарники для героев? Ведь все диалоги можно было бы реализовать старым добрым способом, по рации, и атмосфера в таком случае пострадала бы в куда меньшей степени. Забавный факт: в двух демоверсиях (и в той, что была в Mercenaties 3D, и в той, что была показана на Игромире) демонстрировались разные отрывки из игры, и эти два отрывка – единственные, в которых партнеры разделяются и ходят поодиночке! Обман, везде обман.

МОЖНО НЕ СОМНЕВАТЬСЯ В ТОМ, ЧТО ШАБЛОННЫЕ И ПРИ ЭТОМ ДО КИТЧЕВОСТИ НАПЫЩЕННЫЕ РЕПЛИКИ ГЕРОЕВ В RE ПОПАДАЮТ НАМЕРЕННО!



Вы, наверное, уже заметили, что я до сих пор ничего не сказал про портативность Resident Evil: Revelations. Причина проста: портативность здесь не имеет значения. Revelations – полноценная игра без оглядки на платформу, достойная сравнения с номерными частями сериала. Если же рассмотреть ее как игру для 3DS, то она и вовсе становится образцом для подражания. Revelations потрясающе красива, а 3D-эффект здесь реализован очень грамотно (и, что похвально, монстры не пытаются вылезти из экрана), причем сама игра предлагает его усилить – и это у нее выходит куда лучше, чем у ползунка на консоли.

Практически все сценки выполнены в виде заставок, общая продолжительность которых приближается к двум часам. Игра разбита на дюжину эпизодов, и перед началом каждого из них нам пересказывают краткое содержание предыдущего. Это выглядит уместно после загрузки сейва, но при нормальном прохождении повтор только что виданного кажется лишним.

Такой вот и получилась Revelations: в чем-то шаг вперед, в чем-то – назад; попытки приблизиться к старым частям слишком робки, но, раз уж любителям классических «Резидентов» надеяться больше не на что, то, пожалуй, для них это действительно оптимальный вариант. Любителям новых частей и вовсе беспокоиться не о чем – о таком спинофф можно только мечтать. Наконец, сомневающиеся в покупке 3DS получили очередной весомый аргумент в пользу приобретения новой двухэкранной консоли. Ну что, все рады? **СИ**

Сергей
Цилюрик



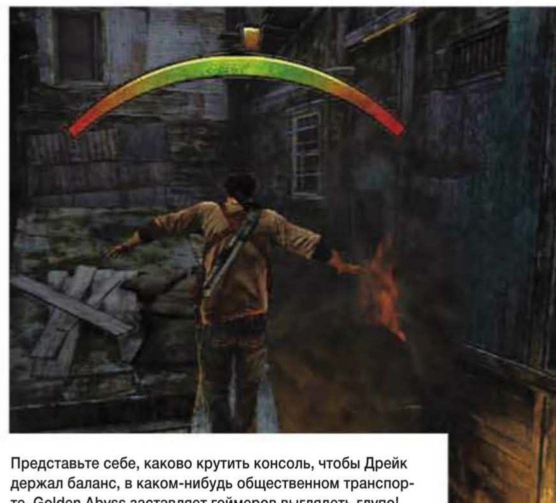
Uncharted: Золотая бездна

К ПОРТАТИВНЫМ СПИНОФФАМ ОБЫЧНО ОТНОСЯТСЯ СНИСХОДИТЕЛЬНО – МОЛ, ЧЕГО С НИХ ВЗЯТЬ? ОТ НИХ ОЖИДАЕТСЯ ЛИШЬ КОПИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ ОРИГИНАЛА С МИНИМАЛЬНЫМИ КОМПРОМИССАМИ, А НЕ ПРИВНЕСЕНИЕ В СЕРИАЛ ЧЕГО-ТО НОВОГО. К ТАКИМ ИГРАМ «ЗОЛОТАЯ БЕЗДНА» И ОТНОСИТСЯ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita



Низкокачественные анимированные спрайты, проходящие насквозь декораций? Лучше бы вообще огонь не делали.



Представьте себе, каково крутить консоль, чтобы Дрейк держал баланс, в каком-нибудь общественном транспорте. Golden Abyss заставляет геймеров выглядеть глупо!



Дрейк попутно собирает сокровища и улики, позволяющие ему разгадать всяческие тайны. В игре запрятаны подобные секреты в огромных количествах – перфекционистам придется изрядно попотеть.

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation Vita **Жанр:** action-adventure.third-person.modern **Зарубежный издатель:** SCEE **Российский дистрибьютор:** «1С-Софтклаб» **Разработчик:** SCE Bend Studio **Мультиплеер:** нет **Обозреваемая версия:** PlayStation Vita **Страна происхождения:** США





ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В номерных частях Uncharted Naughty Dog старалась каждый раз испытать что-то новое, поставить перед собой задачу, ранее не решенную. Так за джунглями из первой части последовали заснеженные вершины Тибета, а за ними – штормовое море и бескрайняя пустыня. Благодаря усилиям Naughty Dog Uncharted стал этаким «Крайзисом» от PlayStation 3, раз за разом находящим новые способы визуально впечатлить игрока.

«Золотая бездна» зовется флагманом лонч-линейки PS Vita недаром: она должна была показать всем мощь новой портативной консоли Sony. Демонстрация не очень-то удалась: игра выглядит вполне прилично, но по сравнению с конфеткой для глаз, которой были Among Thieves и Drake's Deception, чувствуется очень, очень заметный шаг назад. «Золотой бездне» нечем похвастаться, в ней нет тех захватывающих душу моментов, которыми запоминаются похождения Натана Дрейка. Ведь достаточно просто перечислить: вертолет, поезд, корабль, самолет, пустыня – и у любого человека, знакомого с сериалом, сразу всплывут в памяти яркие воспоминания. Такие, которых Golden Abyss после себя не оставит.

«Золотая бездна» – это ода безыдейности. Она на все сто процентов состоит из элементов ранее использовавшихся, проверенных и отчасти успевших поднадоесть. Джунгли и руины, руины и джунгли. Незамысловатый платформинг. Обильные перестрелки. Все тот же набор оружия. Шутники Дрейк и Салли, рыщущие в поисках очередных золотых замков. Дамочка, которой наш герой помогает, попутно вновь демонстрируя свое неумение общаться со слабым полом. Антигерой, хитрец и обманщик, успевающий побывать по обе стороны баррикад. Властолюбивый злодей, обладающий собственной армией и ищущий то же сокровище, что и Дрейк.

Сценарную составляющую, впрочем, упрекать не хочется: хоть использующиеся в ней образы не особо оригинальны, все три персонажа-новичка очень яркие, а диалоги – просто музыка для ушей (естественно, в оригинальной озвучке; играть в любую часть Uncharted в переводе просто кощунственно). Сюжет крайне банален, но вместе с тем может похвастаться целостностью и логичностью, которой крайне не хватало «Иллюзиям Дрейка».

Превзойдя свою предшественницу в сценарии, «Золотая бездна» оказалась куда слабее в вопросах геймплея. Во многом – благодаря тому, что ее создатели решили пустить в ход все особенности PS Vita (см. врезку). Стоит вспомнить, что motion-управление использовалось еще в первой части Uncharted для расчета траектории броска гранаты – и это было жутко неудобно. Naughty Dog это поняли, и уже во второй части от использования гироскопов избавились. Увы, господа из Bend Studio на чужих ошибках учиться не пожелали, и в «Золотой бездне» эксперименты с управлением коснулись не только гранат (они, к слову, требуют перетаскивания иконки



Как и предыдущие части, «Золотая бездна» страдает от невидимых стен во всех местах, куда Дрейку соваться не положено, и плохо прописанных хитбоксов в целом. Полюбуйтесь – вражеские пули просто тают в воздухе перед Дрейком.






▲ О локализации – или нецензурно, или никак.

▼ Сеньорита Чейз – девушка боевая, но оружия в руки не берет принципиально. Дрейку приходится отдуваться за двоих!

по тачскрину в то место, куда нужно осуществить бросок). Ползание по лианам и гребля веслами – задняя тач-панель. Прицеливание из снайперской винтовки, балансирование над пропастями – гироскопы. Перезарядка, сбор сокровищ, взаимодействие с окружающей средой, недо-мини-игры, рукопашный бой и многочисленные QTE, решающие вопрос жизни и смерти героя, – тачскрин. Что-то из этого списка опционально, но последние два пункта – нет. И они серьезно портят впечатление от игрового процесса.

Удивительно, что в игре 2012 года выпуска до сих пор допускаются глупейшие ошибки, свойственные ранним проектам для DS. Казалось бы, еще лет пять назад всем стало понятно, что чередовать тачскрин и кнопки неудобно, что нужно выстраивать схему управления на основе чего-то одного. В конце концов, можно было бы оставить тачскрин археологическим изыскам Дрейка (я чуть выше назвал их «недо-мини-играми», потому что проиграть там невозможно, а сами действия крайне примитивны): очистить от грязи находку, снять копию с обнаруженного символа, сопоставить куски разорванного документа – все это хоть и не вызывает восторга, но проделывать это собственными пальцами все же логично. Главное – подобные вещи всегда делаются в тишине и спокойствии. Внедрение же обязательных тычков в тачскрин в схватки с противниками и платформинг – основные составляющие геймплея, активно задействующие кнопки – ведет к фрустрации. Особенно тогда, когда экран почему-то не засчитывает проведенную по нему линию.

В «ЗОЛОТОЙ БЕЗДНЕ» НЕТ ТЕХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ДУШУ МОМЕНТОВ, КОТОРЫМИ ЗАПОМИНАЮТСЯ ПОХОЖДЕНИЯ НАТАНА ДРЕЙКА.



ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Джон Гарвин, режиссер игры: «Я не понимаю этой реакции от игроков. Все ругают использование тачскрина. Ребят, может, это для вас новость, но Vita – это не просто Sixaxis с экраном. У нее есть и тачскрин спереди, и тач-панель сзади, и камеры, и куда более чувствительный гироскоп. С самого начала нашей целью было создание Uncharted для Vita. И мы посчитали, что если бы мы сделали Uncharted, в который можно было бы с таким же успехом играть на PS3, мы не достигли бы успеха. Во-первых, это и без нас Naughty Dog делает прекрасно. Но для нас это также значило, что игровой опыт должен измениться, стать таким, который может быть доступен только на Vita. С тачскриновой рукопашкой нашей целью было дать игроку возможность физически потрогать врага (sic!) и решить, куда отвесить удар – сделать такое движение для пальцев, которое повторяло бы добивающий прием. Я уверен, что использование в этой цели движения пальца куда лучше, чем простое нажатие "квадрата".

И еще я постоянно слышу, что, мол, это Sony нас заставила эксплуатировать все возможности Vita, что использование тачскрина и прочего было насильно запихано в игру, что Golden Abyss должна быть этакой демкой для консоли. Нет, это не так. Мы подходим к разработке игр для Vita иначе, чем к разработке игр для PS3. Игры для Vita должны задействовать и тачскрин, и заднюю тач-панель, и аналоги, и кнопки, и камеры, и гироскоп. Если вы делаете игру, которая не использует все это различными интересными способами, зачем вы вообще делаете игру для Vita?»

Разочаровывает и дизайн уровней (коридорность тут просто зашкаливает), и чрезмерная заскриптованность происходящего. Она слишком сильно бросается в глаза: стоит героям достичь определенной точки, как из ниоткуда спаунится несколько идентичных головорезов, радостно прущих под пули Дрейка, тот ругается, садится за ближайшее укрытие, планомерно их перебивает, затем поодиночке выходят еще несколько таких же субъектов, чтобы так же быстро умереть, после чего герои могут пройти до активации следующего скрипта. И так – на протяжении всей игры. Все враги одинаковые, боссов нет – не назвать же так очередную банальную последовательность QTE. Скучно.

«Золотая бездна» – игра довольно длинная, но не сложная – самые проблематичные моменты связаны или с треклятым управлением, или с необходимостью защищать от орд врагов беспомощных напарников Дрейка. Привыкших рассчитывать на мультиплеер в Uncharted также стоит предупредить, что его в Golden Abyss не завезли, и кроме одиночного прохождения, заняться в ней особо нечем.

А итог прост: «Золотая бездна» – это Uncharted для Vita. Не меньше, но и не больше. **СИ**

Дмитрий Коконев



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS





Tekken 3D Prime Edition

С ФАЙТИНГАМИ НА 3DS И ХОРОШО, И ПЛОХО ОДНОВРЕМЕННО. С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ИХ МНОГО – ТУТ ВАМ И SUPER STREET FIGHTER IV, И DEAD OR ALIVE DIMENSIONS, И ДАЖЕ ОДНА ИЗ ВАРИАЦИЙ BLAZBLUE. С ДРУГОЙ – У МНОГИХ НА КАЖДЫЙ ПЛЮС ПРИХОДИТСЯ ДЕСЯТЬ МИНУСОВ. С TEKKEN 3D PRIME EDITION ВСЕ ЕЩЕ ХУЖЕ: ТУТ НА ДЕСЯТЬ ПРОБЛЕМНЫХ МОМЕНТОВ НЕ НАЙДЕТСЯ ВООБЩЕ НИЧЕГО СВЕТЛОГО И ДОБРОГО.

Помните прошлогодний Tekken Hybrid? «Страна Игр» тогда не смогла поставить оценку, потому что непонятно было, что именно в ней нуждается, и как вынести вердикт так, чтобы не обидеть фанатов. С Prime Edition все несколько проще: есть одна, вроде бы, полноценная игра и один фильм, и все это вместе производит впечатление упадка, разрушения, безысходности и… какой-то халтуры.

Я вот почему-то до последнего верил в то, что в сборнике Prime Edition именно файтинг будет стоять во главе угла, а фильм – это своего рода добавка, ну, чтобы место на картридже забить. Иначе на кой черт нужны были все эти трейлеры с влетающим в окно Харадой? Там ведь проводилось очень интересное сравнение: Оно хвастался идеальной портативной версией SSFIV, которая буквально копировала старший вариант, а Харада вроде как наносил ответный удар. А что получилось в итоге? Ни то, ни се.

Тут нет режима с аркадным ладдером (вместо него бесконечный quick battle без боссов, с возможностью открыть новый цвет костюма спустя много-много битв), нет сюжетного режима, time attack и обычного, традиционного survival. Для оффлайн-развлечения игрокам предстоит терзать недоразумение под названием special survival. Он разбит на несколько этапов: по пять противников, по десять и так далее. Каждый десятый бой – особенный, проводится по специальным условиям (которые никто не обговаривает, надо методом проб и ошибок самостоятельно узнавать, что там и как). Например, в двадцатой драке урон противнику засчитывается только в том случае, если он был подброшен в воздух. За прохождение различных этапов special survival игроку дарят… карточки (не арты, не ролики, даже не фигурки персонажей, а просто идиотские картинки низкого разрешения) и очки, за которые надо выкупать те же самые карточки, полученные посредством Street Pass. Всё. С синглом закончили.



ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР



▲ Если бы можно было пожертвовать фильмом ради всех плюшек Tekken 6 – я бы так и сделал. Фильм, спасибо, можно купить на Blu-ray.

Платформа: Nintendo 3DS **Зарубежный издатель:** Nintendo **Российский издатель:** Nintendo **Разработчик:** Namco Bandai **Мультиплеер:** vs, local/online **Обозреваемая версия:** Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония

ОДНА ИЗ ЗАДАЧ TEKKEN ДЛЯ 3DS ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В ТОМ, ЧТОБЫ БЕЗБОЛЕЗНЕННО ПЕРЕНЕСТИ МЕХАНИКУ ДОВОЛЬНО СЛОЖНОЙ ИГРЫ НА ПОРТАТИВНУЮ ПЛАТФОРМУ.

Мультиплеер стандартный: ranked match, player match, про записи боев и турнирную таблицу забудьте. Добавьте к этому еще и то, что многопользовательский режим популярностью особой не пользуется (и вряд ли будет, во всяком случае, его online-составляющая), и вы получите какие-то жалкие огрызки от того Tekken, который вполне мог бы стать главным файтингом на портативной консоли от Nintendo. Потому что у него было все необходимое для этого: сорок персонажей, сохранение всех особенностей боевых стилей каждого из них, превосходная графика – в общем, была основа, с помощью которой можно было хоть слепо копировать Tekken 6. Стоп, а ведь и надо было всего лишь клонировать шестой выпуск, оставив за бортом какие-нибудь труднореализуемые вещи (хотя я таковых припомнить не могу).

Тут мы подходим к самому главному вопросу: кому нужен Prime Edition? В первую очередь – фанатам сериала и тем, кому плевать на однопользовательский режим. Одна из задач Tekken для 3DS заключалась в том, чтобы безболезненно перенести довольно сложную механику на портативную платформу, сохранив соревновательный дух и баланс для многопользовательской игры. И вот эта метазадача была выполнена на сто процентов – если вы провели сто часов за шестой частью для PS3, то вы моментально освоитесь в карманной версии. Но я не могу считать это самым важным достоинством по той простой причине, что онлайн-мультиплеер вряд ли кому-нибудь нужен – тем более в России, где хо-



рoший бесплатный Wi-Fi в кафе еще надо поискать, а дома, простите, есть Tekken 6. Во время путешествий или просто марш-бросков из дома до работы, из дома до школы или университета, поездок на автобусе или в метро, в общем, вот для таких задач слова «онлайн» и «мультиплеер» не подходят вовсе. Хочется иметь хороший сингл. Пускай тупой, пускай без сюжета. Нужен просто режим, который можно было бы проходить снова и снова и что-нибудь открывать: секретных персонажей, дополнительные костюмы, ролики. Это же так просто и так очевидно! А уже к этому можно приделать и мультиплеер, и бог весть что еще – до кучи.

Но «дорожную» задачу выполняет CG-фильм – и это тоже довольно странное решение. Нет, фильм-то прекрасный, но смотреть его интересно на Blu-ray, на большом телевизоре. На Nintendo 3DS же с видео все плохо: качество изображения оставляет желать лучшего, звуковую дорожку изменить нельзя, субтитры крайне плохо читаются в стерескопическом режиме, а самое главное – все это сомнительное удовольствие быстро сажает и без того рахитичную батарейку портативной консоли. Вот и зачем оно, спрашивается, занимает место на картридже? Если вопрос стоял так – «или фильм, или больше контента для игры» – то я бы проголосовал за второе. Фильм, повторюсь, в сто раз приятнее смотреть на большом телевизоре с оригинальной озвучкой. К тому же, в России Tekken Hybrid стоит дешевле, чем Prime Edition – еще один парадокс, в котором просто не хочется разбираться. И сколько еще таких «комплектов» Namco Bandai предложит фанатам? Очень хотелось бы надеяться на то, что этот станет последним. **СИ**

▼ Помолодевший Хейхати, который, вроде как, выпил зелье, тоже есть в Tekken 3D. Все же в курсе, что стало со старым актером озвучки?



ПО-БЫСТРОМУ

Режим Quick Battle, на самом деле, для людей, купивших Tekken 3D Prime Edition, станет основным по той простой причине, что Special Survival – штука сложная, карточки коллекционные – вещь бесполезная, а тут можно и ранг поднять, и дополнительные цвета костюмов открыть. Правда, для этого придется добраться до ранга Master и выше, зато делать это можно оффлайн. Кстати, цвета костюмов надо менять в меню настройки профиля – там же можно разглядеть модельки персонажей со всех ракурсов.



Даже обидно: разработчики весьма точно перенесли механику Tekken 6 на портативную платформу, но почему-то забыли грамотно ее преподнести.

Андрей
Окушко



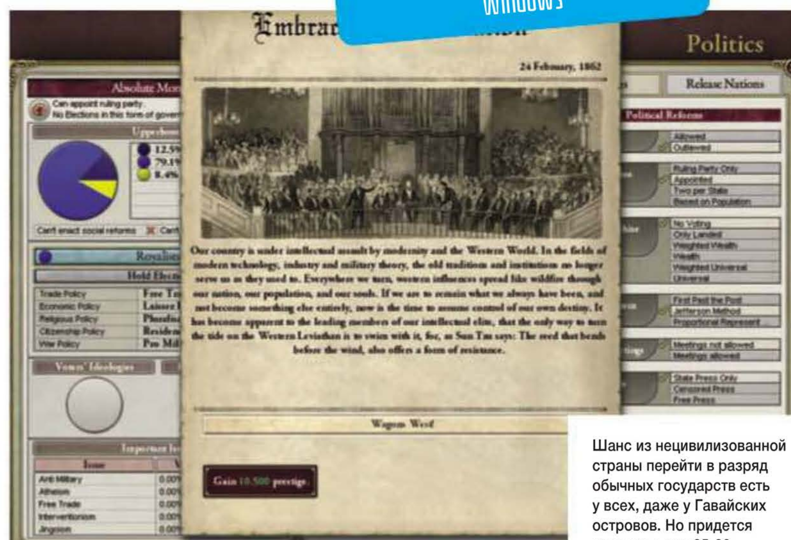


Конфедеративные Штаты Америки в 1912 году. Увы, добить США пока так и не получилось, больно крепкий орешек попался.

Victoria II: A House Divided

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

ЛИНКОЛЬН НЕКОГДА НАЗВАЛ ОДНУ ИЗ СВОИХ РЕЧЕЙ, ОБЛИЧАВШИХ РАБСТВО И ЮЖАН, A HOUSE DIVIDED («ДОМ РАЗДЕЛЕННЫЙ»). А ЧЕРЕЗ ПОЛТОРЫ СОТНИ ЛЕТ КОМПАНИЯ PARADOX ВКЛЮЧИЛА ЭТУ ФРАЗУ В ПОЛНОЕ ИМЯ ДОПОЛНЕНИЯ К ГЛОБАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ VICTORIA II. И, САМО СОБОЙ, СДЕЛАЛА ЭТО НЕСПРОСТА.



Шанс из нецивилизованной страны перейти в разряд обычных государств есть у всех, даже у Гавайских островов. Но придется поскучать лет 25-30.

Гражданской войне в США 1861-1865 гг. Victoria II: A House Divided уделяет немало времени. Достаточно сказать, что ей посвящена целая кампания, начинающаяся с момента отделения Конфедеративных Штатов Америки от «метрополии». И если рассматривать внутриигровые события в новой глобальной стратегии made in Sweden с точки зрения событий на североамериканском континенте, кажется, что все прекрасно. И Север, и Юг поставлены в примерно равные условия, и у всех есть шанс доказать, на чьей стороне правда.

Однако знатоки истории негодуют, считая, что конфедератов слишком усилили, не были они, дескать, такими мощными. И в чем-то с ними можно согласиться, к примеру, известнейший генерал Томас «Каменная стена» Джексон в A House Divided обладает совершенно фантастическими характеристиками. Оправдывающими его прозвище – этот парень в компании десятка бригад легко расправляется с вчетверо превосходящим его противником. Если, конечно, стоит в обороне, а не наступает. Под стать ему и прочие высшие командиры южан, редкая птица в северной части распавшейся страны способна соперничать с ними.

Но если вы решили стать на сторону Конфедерации, не медлите! Отстоять право на независимость реально, только если поступать по методу блицкрига. То бишь сразу собрать свои силы в кулак, уничтожить войска врага в решающих сражениях и начать оккупацию его провинций. Промедлите – пишите пропало, и по числу фабрик, и по количеству рекрутов янки явно убегут вперед. Да, сопротивляться можно и на третий, и на седьмой год войны, но с какими потерями вы дойдете до Капитолия? И много ли выживет тех, кто этому порадуется?



А теперь перейдем к двум большущим таким черпакам мазута, влитым «Парадоксами» в бочку меда под названием «вторая кампания». Во-первых, стартовые условия для многих стран почему-то схожи с теми, что были в кампании 1836 года. Неужели за четверть века ничего в мире не поменялось? Нет, политическая карта, конечно, иная, но этого явно мало. Некоторым государствам особенно не повезло, у них даже наука продвинулась вперед на один-два шажка, а то и вовсе застыла на месте. Во-вторых, в сценарии «Дом разделенный» искусственный интеллект ведет себя крайне пассивно, воюя лишь изредка и, по большей части, без толку. Даже Пруссия не очень-то стремится объединить Германию, а менее агрессивные страны и вовсе замыкаются в себе, стараясь не ввязываться в крупные конфликты.

Иное дело Grand Campaign, там государства ведут себя более адекватно, старательно деля мир. Хотите сполна прочувствовать все нововведения A House Divided, начинайте с 1836 года. Только учтите, ошибок при разработке по не-

Платформа: Windows Жанр: strategy.real-time.historic Зарубежный издатель: Paradox Interactive
Российский издатель: не определен Разработчик: Paradox Interactive Мультиплеер: до 32 игроков
Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Швеция



Китай изначально состоит из нескольких частей, хотя и действующих разом в случае агрессии. Дальше может случиться все, что угодно – от полного распада до объединения в великую державу.



Почти треть населения страны требует свободы собраний. Не ровен час восстанут и добьются своего.



Цели в войне бывают разные – от завоевания региона до освобождения угнетенной нации.



Хотите в условиях демократии привести к власти конкретную партию – фокусируйтесь на агитации за нее. Когда-нибудь сработает, если кампания не закончится раньше.

В сценарии «Дом разделенный» искусственный интеллект ведет себя крайне пассивно, воюя лишь изредка.

доброй традиции допущено немало. Возьмем хотя бы эксплойт с Африкой – достаточно захватить там пару колоний и включить их в состав своей страны, как местное население становится доступно для найма. И полуголые дикари, еще месяц назад бегавшие с копьями наперевес, идут в механики-водители и радисты танков.

Дикари эти к тому же крайне быстро ассимилируются, принимая культуру метрополии. Два-три десятилетия, и лишь меньшинство зулусов с грехом пополам произнесет пару фраз на языке предков. Полвека – и от некогда великого народа останутся лишь чернокожие англичане (французы, немцы – нужное подчеркнуть). В итоге, уже не Азия, как ранее в Victoria II, а Африка становится первоочередной целью для завоевания. Желание создателей подстегнуть исторический вариант развития событий, при котором великие державы активно «пилили» Черный континент, похвально. Но методы выбраны странные.

Есть и другие недочеты, скажем, волны банкротств, набегающие на европейские страны уже со второй половины XIX века, но с ними успешно борются в патчах (текущая версия игры уже 2.2). Посему забудем о плохом и поговорим немножко о хорошем. В первую очередь об интерфейсе – шведы добавили столько всяких полезных опций, фильтров карты и кнопочек, что управлять страной стало раза в полтора проще. Одна точка сбора для войск чего стоит – карликам-то она и раньше была не нужна, но когда у вас обучается штук 300 бригад, проще собирать их в одной провинции автоматически, а не вручную.

Добрались разработчики и до промышленности с инфраструктурой. Отныне правительство не сможет застраивать все провинции железными дорогами и заводами, уж больно это дорого. Зато гражданам-капиталистам есть чем заняться: именно они будут двигать промышленную революцию, повышая ваш статус на международной арене. И если раньше в странах с «ручным управлением» экономикой фабриканты часто разорялись из-за засилья государственных предприятий, теперь они будут заняты от забора и до обеда.

Изменения коснулись и геополитики – нам позволили фабриковать поводы к войне. Правда, пронырливые журналисты пытаются разузнать о тайной деятельности правительства, что приводит к сенсационным разоблачениям нашей политики в газетах с неприятными последствиями, но тут уж ничего не попишешь. Хотите избежать этого – душите прекрасные порывы и воспитывайте население в шовинистическом духе. Способ медленный, но реальный. Сами же боевые действия остались почти такими же, если не считать возросшей роли танков и авиации после их изобретения.



▲ Танковая дивизия конфедератов наступает на США. Между прочим, машины-то собственной постройки.

Не желаете воевать? Есть иной способ расширения своей власти – борьба за сферы влияния. Новая механика позволяет разными способами выталкивать конкурентов из зависимых стран, а особо богатые могут еще и упрочить свое положение в Османской империи или Корее, понастроив там железных дорог. Подобные «игры великих» помогают немного развлечь себя в перерывах между агрессиями, тем более что из-за пронырливой прессы сильно не повоюешь.

Итог ясен: A House Divided вышла сыроватой, с большим числом моментов, требующих исправления. Да, у шведской студии богатый опыт по оперативному выпуску «заплаток», но как-то же она ухитрилась избежать общей недоделанности в Crusader Kings II. Почему, спрашивается, нельзя было провернуть с дополнением к «Виктории II» аналогичный фокус? **СИ**

Мы не рабы?

Вопреки общепринятому мнению вовсе не вопрос свободы негров был основным в Гражданской войне в США. Многие видные политики конфедератов отпустили чернокожих на волю в начале конфликта, тогда как северяне не торопились этого делать. Да и «Прокламация об освобождении» (рабов), вступившая в силу с 1 января 1863 года, действовала поначалу только в мятежных штатах. Основной же причиной конфликта стала экономика – янки желали выжать все соки из Юга, а тот, в свою очередь, противился этому. Что интересно, в игре тоже неграм придается мало значения – их группы населения (aka POP) даже не размножаются!

Дмитрий
Коконев



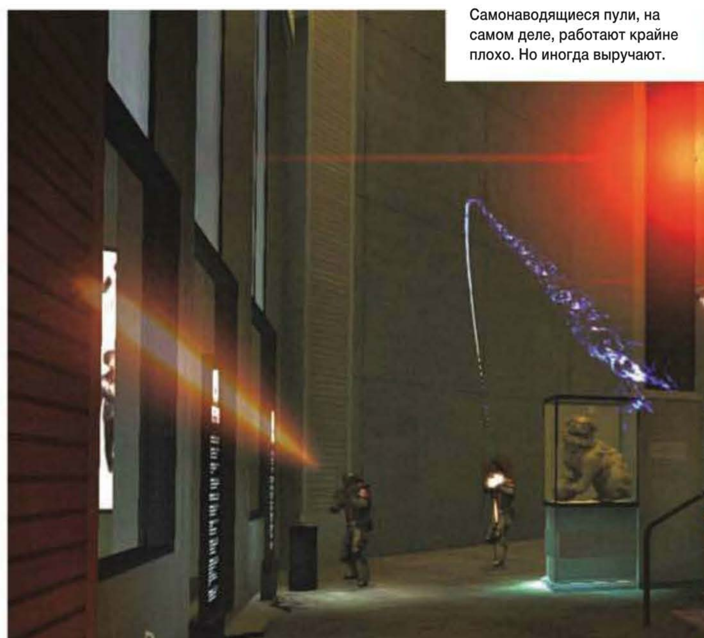
Syndicate

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ, ЛИБО ЧАСТИЧНО, ЛИБО ЦЕЛИКОМ ЗАИМСТВУЮЩИЕ ЭСТЕТИКУ КИБЕРПАНКА, ПОЛАГАЮТСЯ ГЛАВНЫМ ОБРАЗОМ НА ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ – ПЕРВОЕ «ВАУ» ОТ ГРАФИКИ, ИНТЕРФЕЙСА И ИНОГДА ТЕКСТОВ («БИЗНЕС – ЭТО ВОЙНА»). SYNDICATE ЖЕ НАЧАЛ НАСТУПЛЕНИЕ ПО ВСЕМ ФРОНТАМ: ТУТ ВАМ И СТИЛЬНАЯ ВИЗУАЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ, И БЕСПЛАТНЫЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОМПОЗИЦИИ ЗА АВТОРСТВОМ SKRILLEX (КОТОРЫЙ В ИНДУСТРИИ СЕЙЧАС ВЕЗДЕ, КУДА НИ ПЛЮНЬ), И МНОЖЕСТВО КРАСОЧНЫХ И НЕ ОЧЕНЬ ВИДЕОРОЛИКОВ. В ОБЩЕМ, ДО АУДИТОРИИ СУМЕЛИ ДОНЕСТИ МЕССЕДЖ, ЧТО «ЭТО КРАСИВО, МОДНО, МОЛОДЕЖНО», НО НЕ УЧЛИ, ЧТО ЗА НИМ СРАЗУ ПОСЛЕДУЮТ СРАВНЕНИЯ В ДУХЕ «ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА ПОСЛЕДНИЙ DEUS EX, ТОЛЬКО В СИНЕ-РЫЖЕЙ ПАЛИТРЕ ПРЕДПОЧТЕНИЕ ОТДАЕТСЯ ПЕРВОМУ». ЭТОТ MISLEAD ОКАЗАЛСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ, НО ВСЕ РАВНО СЕРЬЕЗНЫМ ПРОСЧЕТОМ STARBREEZE STUDIOS. ДРУГОЙ НЮАНС УЖЕ НА СОВЕСТИ ELECTRONIC ARTS: НАЗВАЛ ЧТО-ТО SYNDICATE, ИЗВОЛЬ ОБЪЯСНИТЬ, ПОЧЕМУ ЭТО НЕ ПЕРВОЕ (Т.Е. СТРАТЕГИЯ), ЧТО ПРИХОДИТ НА УМ.



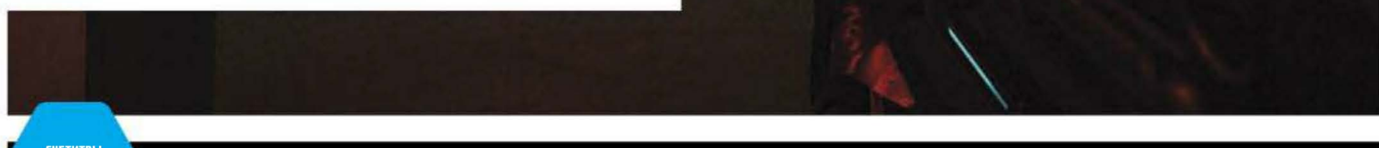
Дробовик в недалеком будущем работает как малозарядный пулемет.





Самонаводящиеся пули, на самом деле, работают крайне плохо. Но иногда выручают.

САМА ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗЛОЖИТЬ ПОЛУЧЕННУЮ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ИНФОРМАЦИЮ ВОТ ТАК ПО ПОЛОЧКАМ ГОВОРИТ О МНОГОМ.



СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows **Зарубежный издатель:** Electronic Arts **Российский издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Starbreeze Studios **Мультиплеер:** co-op, online **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** Швеция

Неудивительно, что Syndicate заставил людей спорить, обсуждать, отстаивать свою точку зрения. Это ведь ни в коей мере не стратегия на манер той, что добилась широкой известности в 1993 году. Это и не RPG вроде Human Revolution, хотя люди как-то смогли углядеть так много сходств до релиза. Что самое удивительное, это еще и не шутер-тир (кино, попкорн-шутер, как угодно называйте) в стиле Call of Duty: Black Ops. Это игра от Starbreeze, т.е. сложный FPS, в котором 20-30% внимания уделяется привычным примитивным методам донесения сюжетной информации, а все остальное – это испытание на прочность и такой запоздалый «привет» от The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, хотя и это сравнение не может служить стопроцентным описанием игры. Повторюсь, это сложная вещь, в которой не так-то просто разобраться.

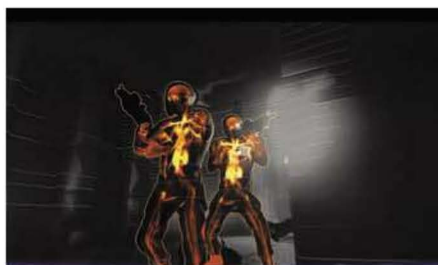


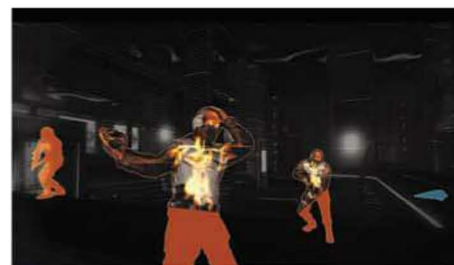


Однако в первую очередь вопросы вызывает именно сюжет, а не перестрелки и все остальное. Время действия – 2069 год. Вроде бы, не так уж и много времени прошло, однако мир Syndicate больше напоминает город будущего из какого-нибудь «Пятого элемента». При этом понятие «мир» очень просто разбить на составляющие, особенно если уделить некоторое время здешнему инфобанку и попытаться разобраться, что к чему. Скажем, «Еврокорп» появился только в 2017 году и стал одним из производителей специального чипа, модификация которого сидит в головах половины населения, в том числе и в котелке главного героя – это вроде бы звучит вполне убедительно. Немного странно выглядит описание одной из винтовок, которая «находится на вооружении уже около ста лет». Вот сейчас 2012 год, господа, где моя ACR-10? Правда, я почему-то уверен, что большинство игроков будет заботить не этот вопрос, а само название оружия – Kusanagi. Ваша Мотоко имеет два режима стрельбы! И прочие несмешные шутки на эту тему обязательно придется стерпеть во время любой беседы про игру среди людей, хотя бы отдаленно представляющих, что такое Ghost in the Shell (хотя, надо понимать, интерес к киберпанку обязывает).

Вообще с подобного рода мелочами у Syndicate не все гладко. Есть какая-то двойственность, когда, с одной стороны, все, вроде бы, красиво и всегда есть что-то, что, по идее, может удивить, с другой – стерильные помещения, однообразие локаций и нежелание разработчиков вдаваться в подробности как-то обезличивает игру. Здесь не так много действующих лиц, противостояние между корпорациями выливается в крупный конфликт лишь только ближе к концу игры и выглядит как-то не впечатляюще. Аудиокомментарии и постоянно бегающие по экрану строчки мелкого текста со временем утрачивают свое очарование, и в какой-то момент начинает казаться, что в следующей сцене из-за угла выпрыгнет Фэйт и на экране развернется форменный Mirror's Edge. Этого, к счастью (или нет) не происходит, хотя когда







главному герою в очередной раз приходится прыгать по платформам, лазать по вентиляционным шахтам и пытаться переместить лифты как-то так, чтобы можно было пройти дальше, думаешь, что неплохо было бы иметь возможность просто убежать. Куда-нибудь вперед. Подальше от неприятностей.

В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ВОПРОСЫ ВЫЗЫВАЕТ ИМЕННО СЮЖЕТ, А НЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ.

Но сделать это никто не даст: «продуманность» и «сложность» Syndicate основывается на всяческом ограничении свободы перемещения игрока. Майлз Кило – так зовут главного героя – какой-то агент наполовину. По идее, как обладатель более продвинутого чипа, он должен на манер джедая подчинять своей воле все электронные устройства, взламывать двери по щелчку пальцев и не участвовать в перестрелках, а как-то программировать своих противников сражаться друг с другом. Однако по факту он может чуточку того, немножко этого и знает пару фокусов. Более того, он всегда ведомый, такой Odd Job Jack, которому выдают поручения и по мере выполнения миссии продолжают вливать в уши наставления и распоряжения. Изменить он тоже ничего не может, и самым показательным окажется эпизод со слежкой и прослушкой: он красиво показан, но пока Мерит не скажет «иди разберись, а у меня дела», Кило с места не сдвинется.

Я расписываю все так подробно не для того, чтобы обозвать главного героя безвольной амебой, а сюжет игры – компиляцией самых распространенных киберпанк-историй, когда-либо публиковавшихся в каком-нибудь альманахе «Если». Напротив, сама возможность разложить полученную после прохождения информацию вот так по полочкам говорит о многом. Но при всем этом основным содержанием остается шутер, а все перечисленное выше – лишь попытка извлечь больше приятного из киберпанк-сеттинга.

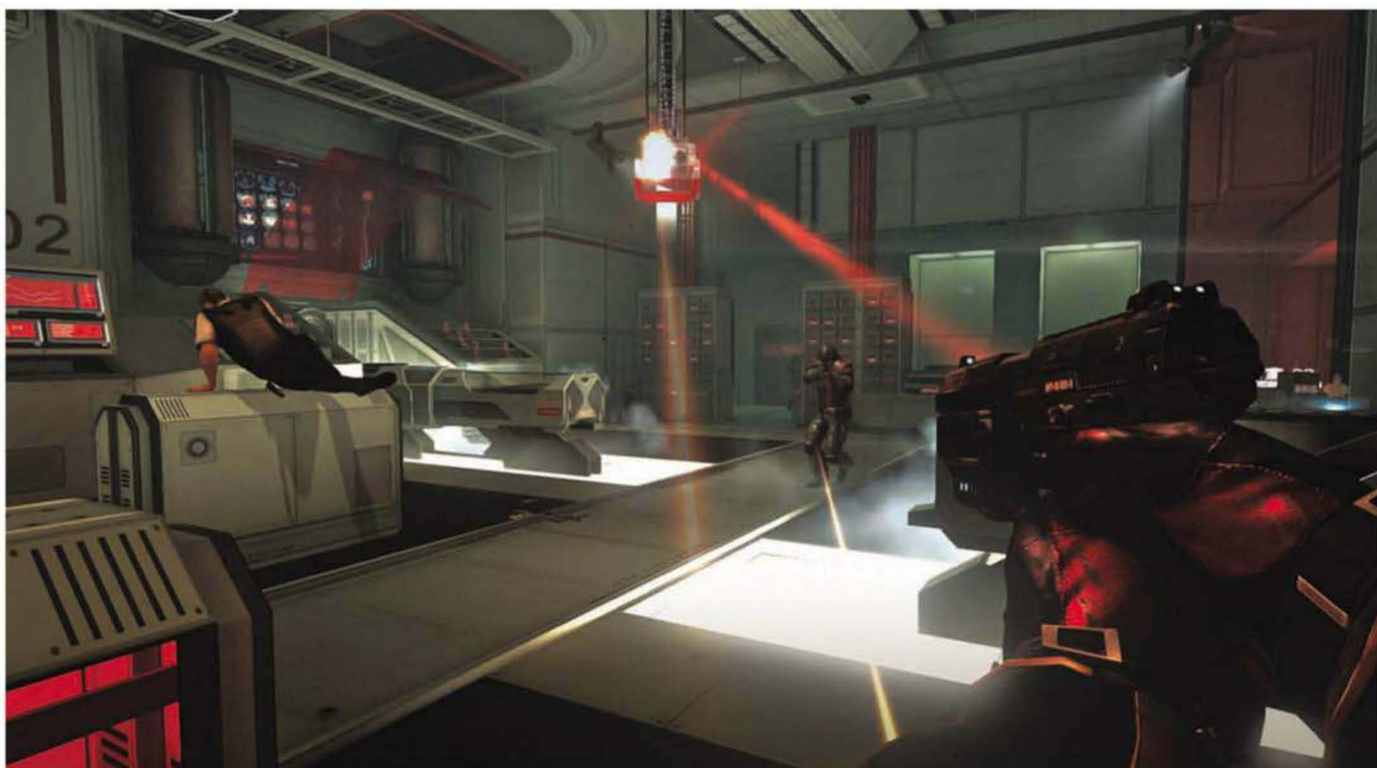
Как шутер Syndicate одновременно и старомоден, и необычен. Старомодность заключается в планировке эпизодов с перестрелками и каком-то слишком схематичном построении уровней. Вот дали Кило огромный пулемет – и все, цирковое представление начинается. Героя запирают на небольшой локации, а противники, волна за волной, пытаются его устранить. Комнатная структура обычно жутко раздражает, потому что сразу теряется интрига и все происходящее становится как-то слишком уж предсказуемо. Но тут количество противников подкрепляется еще и некоторой хаотичностью: перестрелки становятся с каждым разом все быстрее, сложнее, с каждым новым эпизодом возрастает риск потерять контроль над ситуацией – тут ведь поблажек не делают, и даже на самом низком уровне сложности надо быть готовым к тому, что отсидеться в уголке, восстановив здоровье, может и не получиться.

Еще сложнее обстоят дела с тремя специальными умениями агента. Ну, помимо того, что их все-таки мало, пользоваться ими правильно довольно сложно. Собственно, поэтому для многих Syndicate лишен какой-то смысловой нагрузки в плане модификаций, имплантов и апгрейдов:



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР
ЗА САУНДТРЕК

▼ Взломать можно все: начиная с дверей и заканчивая летающими роботами и даже ракетами.



ЧЕТЫРЕ АГЕНТА

Многопользовательский режим Syndicate существует только в одной плоскости: это ко-оп на четыре человека, в котором есть ровно четыре класса бойцов и девять миссий, в каждой из которых нужно сломя голову нестись вперед, расстреливая все, что начинает стрелять первым, после чего по полчаса танцевать вокруг боссов в тщетной попытке заставить команду работать вместе и сломать уже вражескую броню, чтобы продвинуться дальше. Мультиплеер, таким образом, получился очень веселым, не в меру сложным, но все-таки очень однообразным и в некоторых миссиях прямо-таки сверхдинамичным. Особенно это заметно на высоких уровнях сложности, когда мозг просто отказывается усваивать весь этот ураган информации, а пальцы жмут на кнопки без участия воли игрока – просто, ну, из самозащиты. Другими словами, все это очень весело, хотя и бестолково.

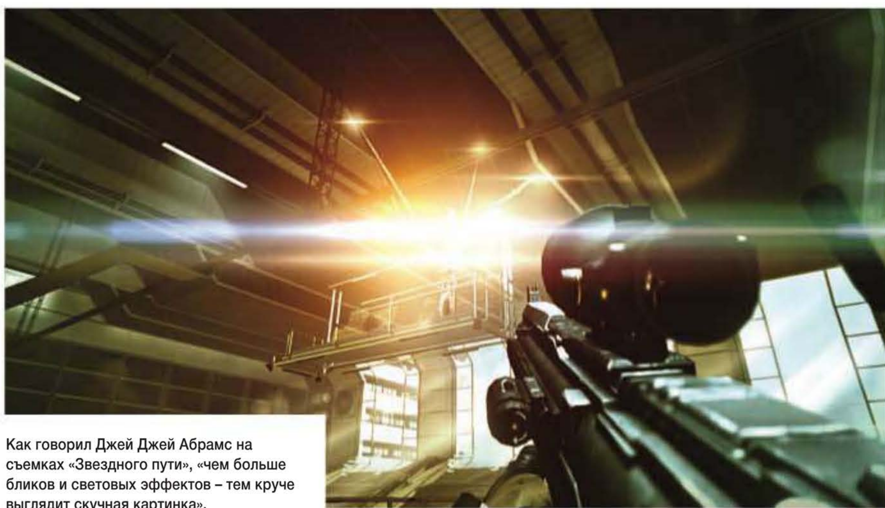


После получения минигана называть героя «агентом» уже как-то неловко.

здесь не получается бежать вперед и сметать все на своем пути, как чудо-девочка Юрико из Red Alert 3 (простите за это идиотское сравнение, но это правда первое, что пришло на ум), напротив, постоянно чувствуешь свою уязвимость. И чтобы то же умение, позволяющее герою взламывать чип противника, действительно помогло расправиться с вражескими агентами быстро, надо подгадать момент и, скажем, подорвать его в окружении нескольких человек. В противном случае герой просто выдаст свое местоположение и нарвется на первую же пулю снайпера промеж глаз. Обучающие этим премудростям эпизоды, впрочем, вызывают лютую ненависть, но тут скорее проблема подачи: виртуальная реальность – это прием, который используется везде, и невозможность пропустить скучный «туториал» ничего, кроме резкого осуждения, конечно, не вызовет.

Но самое сложное препятствие на пути героя – это боссы. Что в однопользовательском режиме, что в ко-опе все проходит относительно хорошо ровно до того момента, когда на сцену выходит главный противник, а то и не один. Смысл в том, что прежде чем расстрелять его из своего «Кусанаги», надо его «взломать», сняв таким образом броню. Ситуация осложняется тем, что вокруг большого злодея часто вертятся еще несколько миньонов, и иногда единственный способ избавиться от них всех – это включить режим замедленного действия и быстро устранить каждую цель. Иначе все закончится очень плохо – как я уже говорил, просто так отсидеться в углу и восстановить здоровье никто не даст.

Продолжать можно бесконечно: Syndicate состоит из множества парадоксов, каждый из них интересно изучать – и игра от этого ничего не теряет. Но и не выигрывает. Тут, как бы глупо это ни прозвучало, игра ничего не делает за игрока – напротив, нужно проявить недюжий энтузиазм и знание темы, закрыть глаза на многие недостатки, и только после этого от прохождения Syndicate начинаешь получать удовольствие. Это, на мой взгляд, неправильно. Если сравнивать тот же сетевой режим и сингл, то сразу видно, где – игра, а где – интересная концепция, которую чуть не угробила странная реализация. **СИ**



Как говорил Джей Джей Абрамс на съемках «Звездного пути», «чем больше бликов и световых эффектов – тем круче выглядит скучная картинка».



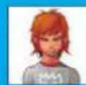
Враги толково прячутся, но замедление времени подсвечивает все агрессивно настроенные цели на локации, и толку от талантов вражеских агентов, вроде как, нет.



SYNDICATE СОСТОИТ ИЗ МНОЖЕСТВА ПАРАДОКСОВ, КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ИНТЕРЕСНО ИЗУЧАТЬ – И ИГРА ОТ ЭТОГО НИЧЕГО НЕ ТЕРЯЕТ. НО И НЕ ВЫИГРЫВАЕТ.



Константин
Говорун



Soul Calibur V

8.5
ОЦЕНКА

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: fighting.3D
Зарубежный издатель: Namco Bandai
Российский издатель: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Project Soul
Мультиплеер: vs, offline/online
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

Получив на руки ревью-версию игры до релиза, я сначала очень обрадовался, но с каждым новым часом за Soul Calibur мне становилось все хуже и хуже. В итоге я решил, что если уж писать рецензию, то только по финальной версии с работающим онлайном. Оказалось, что я был прав – он добавил игре лишний балл.

Прошлой осенью продюсер игры сказал мне, что ему понравился Mortal Kombat, но я не мог и предположить, что он имел в виду структуру однопользовательского прохождения. То есть, сюжетная кампания в Soul Calibur тоже состоит из кучи классных роликов, перемежающихся схватками, причем управляемые вами персонажи меняются от драки к драке по воле сценариста. Идея скопировать МК хороша, благо все предыдущие попытки Project Soul сделать игру в одиночку интересной провалились с треском. И даже то, что часть сюжета иллюстрируется не роликами, а статичными картинками – тоже нормально. Однако сама история настолько нелепа, а ужасный перевод игры на русский (граф Дюма получил от локализаторов имя «Думас»; Лейся – даже не «Лейша», как можно было ожидать, а «Лейксия», и так далее) так усиливает градус ада, что половину времени, затраченного на прохождение, мы просто ржали, отложив джойпад в сторону.

Теперь о ростере персонажей, вокруг которого сломано немало копий. Честное слово, мне было бы нормально, если бы в табличке выбора просто не было нижней строчки. Вот сразу включаешь игру – и четко понятно, кто в игре есть, а кого – нет. Талим и Эми остались за бортом? Жалко, но так решили разработчики. Но я поначалу об этом не знал (до релиза информация была засекречена), увидел несколько пустых квадратиков для секретных бойцов и потратил огромное количество сил и времени на то, чтобы открыть Килика с Алголом и дико разочароваться. Не то чтобы это портит игру – скорее это просчет в работе с комьюинити Soul Calibur, но осадочек все равно остается.

Зато все остальное в игре, на мой взгляд, прекрасно. То есть, я присоединяюсь к коллегам, которые ностальгируют по временам Soul Calibur II, но еще большой вопрос, лучше ли проверенное и работающее старое, чем слегка корявое, но новое. Недостатки боевой системы Soul Calibur V, хоть и заметны фанатам, на деле – как царапины под кузовом автомобиля. Ездить не мешают, и могут быть исправлены патчем. Нравится мне и то, что в игре, по сути, не осталось ни одного знакомого мне бойца, всеми надо учиться играть заново. Одной из главных проблем Soul Calibur IV было как раз то, что игра не давала никаких особых новых ощущений, по сравнению с Soul Calibur III, поэтому и довольно быстро надоела. Здесь же одно выучивание приемов за Виолу может занять пару-тройку недель. И, конечно, по-прежнему соблюдается правило «в SC новичок не чувствует себя идиотом, но профи гарантированно его победит». Онлайн обзавелся большим количеством опций и стал в целом работать лучше, что для соревновательной игры – просто жизненно необходимо. К сожалению, в последнее время я стал все реже выбираться на турниры и тусовки, где можно подраться с живыми людьми, поэтому Интернет-баталии – ровно то, что доктор прописал.



Мы в редакции будем играть в Soul Calibur V еще долго, и даже постараемся провести турнир среди читателей формата «Кубок Страны Игр». Если идея нравится – пишите об этом нам на форуме и в соцсетях, мы услышим ваш голос!

Евгений
Закиров



Никогда не воспринимал SoulCalibur всерьез, но в новом году двухмерных файтингов пришлось долго ждать, а тут и отличные оценки, и множество рекомендаций, и все вокруг играют – решил попробовать, в общем. В итоге за какую-то неделю набрал 99 уровень, открыл больше половины ачивок, приобрел специальный стик и теперь вот продолжаю осваивать онлайн. Удивительная игра: одновременно и как-то по-домашнему простая, почти безупречно красивая, и кривая, косая, недоработанная. Впрочем, что в ней не так я узнал уже после знакомства с форумом 8wayrun; до того момента свято верил в то, что сам ничего не понимаю и это нормально.

Для меня SoulCalibur V – это совершенно новая история. Если со Street Fighter x Tekken все понятно (и заранее предопределено), то здесь многообразие тактик и сложность освоения каждого персонажа вызывают неподдельный интерес. С Нацу, например, мне помог разобраться только большущий гайд на пять сотен страниц – и то, как показывает практика, очень многое придется тупо заучивать и доводить до какого-то автоматизма. Но это все, что касается мультиплеера. На мой взгляд, главная проблема SCV – это даже не шаффл бойцов (Нацу, опять же, очень даже, хотя многих недостает), а какое-то пренебрежительное отношение к сюжетной составляющей и всему, что мы привыкли называть «дополнительным контентом». Сюжетный режим? Полный провал. Дополнительные бойцы? Кажется, их рандомно отобрали. И поленились придумать уникальный боевой стиль, что вообще-то непростительная вольность и наглость.

Однако есть в SoulCalibur V что-то такое, что заставляет возвращаться к игре снова. Может быть, я просто давно не уделял столько внимания трехмерным файтингам, а может, просто желание в чем-то разобраться наконец-то привело к хорошим результатам. Так или иначе, пятый выпуск стал крепче, взрослее и немного тактичнее, чем предыдущий. Уж в плане терминологии точно.







Артём
Шорохов



Первым поклонником сериала я никогда не был, и, если оглянуться назад, больше всего времени посвятил в свое время самой первой части – Soul Edge. Тем не менее, за баталиями в Soul Calibur III и IV мы с коллегами провели немало вечеров в редакции и за ее пределами, когда сериал все-таки вышел в онлайн. Наконец на горизонте замаячил новый выпуск, и вот мы, как встарь, собираемся у экрана, пробуем новых бойцов, с некоторой опаской исследуем старых, пытаемся открыть недостающих… Вроде бы, все как всегда? Ан нет, к пятой части отношение особое.

С одной стороны, меняться, как будто, и незачем – знай полируй графику, аккуратно расширяй боевку, тасуй героев да развивай режим создания custom-персонажей. С другой – отчетливо различим привкус горечи оттого, что Soul Calibur V словно и не был нужен – все так же, все то же. Если же углубиться в тонкости, то лично мне не слишком импонируют изменения боевой системы: в попытке сделать файтинг «более турнирным» и «более зрелищным» разработчики променяли шило на мыло: кому-то хорошо, кому-то не очень, но заметного прогресса не видно, и лишь приходится переучиваться, да ворчать о том благословенном времени, когда трава была зеленее, а Soul Calibur оставался территорией свободной от джаглов.

А ведь трава зеленее была. Действительно была! Где несколько любимых персонажей? Почему вместо красотки Сецуки SC5 предлагает еще одного Патрокла, героя, нелюбимого едва ли не всеми? Зачем нужен целый выводок персонажей-пустышек, не имеющих собственного стиля боя, но имеющих отдельный портрет на скромном экране выбора, вместо привычных Килика, Софитии, Кассандры, Засаламеля, Талим, Сон Мины? К чему ломать то, что не было сломано, подменяя все то же шило все тем же мылом?



Наконец, что же случилось с сюжетным режимом? Полчаса однотипных схваток да троица малоприятных «новых лиц» – и это все? Быть может, я и в меньшинстве, но мне нравилось проходить Башню, мне нравились разнообразные испытания, блуждание по карте, поиск секретов… Все это было продано за пучок заставок, и даже Arcade mode не осталось, чтобы, как встарь, добраться до босса любимым героем и увидеть его персональную концовку. Зато – офлайновая симуляция онлайна, турнирное подспорье.

Это, наверное, хорошо. Soul Calibur, наверное, повзрослел, избавился от болезней детства и гордой поступью отправился вслед за собратьями по жанру, переступив через маленькое удовольствие ностальгирующего игрока-одиночки.

И все-таки он мог и должен был быть лучше.





Юрий Левандовский






Soul Calibur V вышел очень странным и неоднозначным. С одной стороны у нас потрясающий онлайн-режим с огромным количеством клевых новинок. Главная, конечно де, шикарный сетевой код, позволяющий вполне терпимо играть даже с американцами, не говоря уже о Европе, с которой связь просто отличная. Далее у нас идут такие замечательные вещи как игровые комнаты, где можно собираться с друзьями до шести человек и «глобальный колизей», где можно выбрать себе сервер вплоть до города, и общаться там с другими игроками, вызывать их на поединки и участвовать в чемпионатах.

С другой стороны у нас все остальное, что есть в игре. В первую очередь перелопаченный «ростер» бойцов, где многих любимцев, вроде Таки, заменили их страшными копиями, где нижняя линейка персонажей заполнена тремя «Мокудзинами» и, конечно же, самым нужным персонажем в сериале Алголом. При этом выкинуты многие герои с уникальными стилями боя, вроде Засаламеля и Талим, и отсутствие их в игре никак не объяснено. Зато у нас теперь есть аж два Патрокла и две Пиры, что вызывает полнейшее недоумение и беспокойство за психическое здоровье разработчиков.

Еще у нас есть ужасающий одиночный режим, где нам рассказывают бредовую историю детей Софитии, которых хочется убить уже после первой же заставки. При этом, если вы привыкли к тому, что в Soul Calibur всегда был режим «аркады», где можно было посмотреть короткий сюжетный ролик за каждого из персонажей, теперь можете о нем забыть, разработчики решили не утруждать себя и не придумывать какие-то сюжетные ходы для всех, ограничившись невнятной историей Пиры и Патрокла.



Ну и последнее, самое главное, изменения в боевой системе. Главные новинки - это появление EX-линейки и суперударов, которые мы привыкли видеть во всех 2D-файтингах. С одной стороны, это вроде как свежо и ново: взять самый трехмерный файтинг из всех существующих, где степ – это не опция, а единственный правильный способ передвижения по арене, и засунуть туда все эти усиленные удары и супер-комбо из 2D. Но разработчики забыли, что в SC и так слишком над многим нужно думать: какую атаку готовит соперник, куда ее степать, какой сейчас будет вейк или миксап, нет ли шанса на рингаут. А теперь представьте, что в этот же момент вы должны мониторить свою полоску супера, чужую полоску супера, следить за состоянием брони и еще думать, а не полезет ли противник своим «критикал эджем» в твою распланированную атаку. Да, главное расстройство всего нового SC – это то, что многие суперудары имеют огромное количество кадров неуязвимости и могут влезать чуть ли не во все, включая самые простые опции, вроде AA.

В итоге, у нас есть переусложненный и очень во многом несбалансированный Soul Calibur, с отличным сетевым кодом и ужасающим ростером. Нет, не подумайте, что я стараюсь сровнять игру с землей, мне нравится играть в SCV, я провожу много времени в онлайне, так как это лучший онлайн в файтингах на сегодняшний день, но это больше не Soul Calibur и мы с друзьями молим разработчиков, чтобы они взяли этот сетевой код и переиздали с ним идеальный Soul Calibur II. **СИ**

Евгений
Закиров



Dynasty Warriors NEXT

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

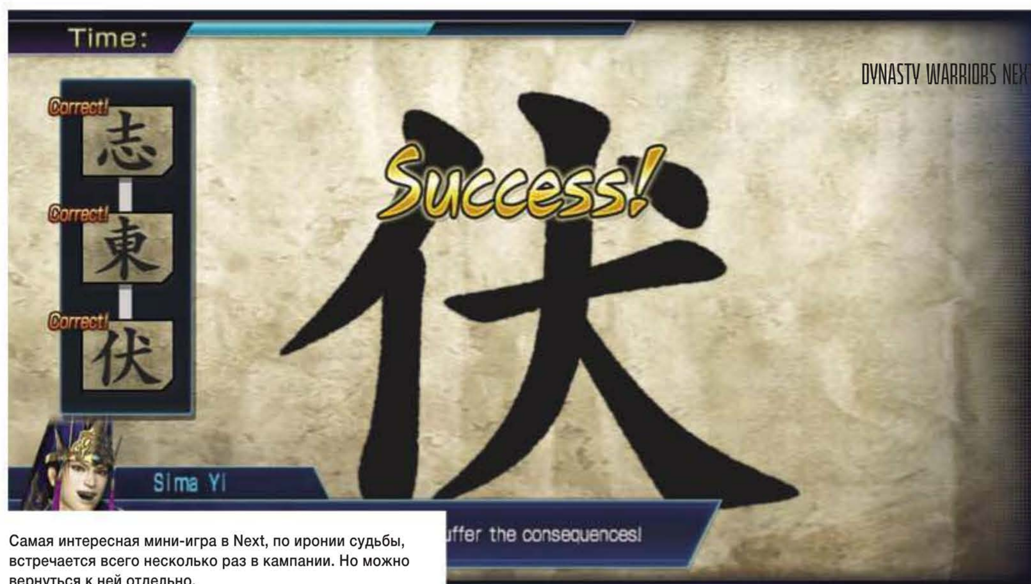
В ЭПОХУ ТРОЕЦАРСТВИЯ, ПОСЛЕ ТОГО КАК ЦАО ЦАО РАЗБИЛ АРМИИ ЮАНЬ ШАО, МЯТЕЖНЫЕ ВОЙСКА ЛЮЙ БУ И ЮАНЬ ШУ, СОСТОЯЛОСЬ КРУПНЕЙШЕЕ «МОРСКОЕ» СРАЖЕНИЕ. ПОЧЕМУ В КАВЫЧКАХ? ДЕЛО В ТОМ, ЧТО АРМИЯ ЦАО ЦАО, САМАЯ МНОГОЧИСЛЕННАЯ К ТОМУ ВРЕМЕНИ, СОСТОЯЛА ПРЕИМУЩЕСТВЕННО ИЗ СЕВЕРЯН, А ТЕ НИКОГДА НА ВОДЕ НЕ ВОЕВАЛИ – И СТРАДАЛИ МОРСКОЙ БОЛЕЗНЬЮ. ЧТОБЫ УМЕНЬШИТЬ КАЧКУ, СУДА БЫЛИ СКОВАНЫ ЦЕПЬЮ. ОДНАКО МУДРЕЦ ЧЖУГЕ ЛЯН КОЛДОВСТВОМ СМОГ ИЗМЕНИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА, И КОГДА НАЧАЛСЯ ПОЖАР, ПРЕИМУЩЕСТВО ТАКОГО ФЛОТА (КРАЙНЕ СОМНИТЕЛЬНОЕ, ВПРОЧЕМ) В МГНОВЕНИЕ ОКА ОБЕРНУЛОСЬ ПРИЧИНОЙ КРУПНЕЙШЕГО ПОРАЖЕНИЯ В ИСТОРИИ ПРАВЛЕНИЯ ЦАО ЦАО. «БИТВА У КРАСНОЙ СКАЛЫ» НЕОДНОКРАТНО ОБЫГРЫВАЛАСЬ В ЛИТЕРАТУРЕ, В АНИМЕ, КИНЕМАТОГРАФЕ, ДАЖЕ ВИДЕОИГРАХ. Я МИЛЛИОН РАЗ ПРОХОДИЛ ЭТОТ ЭПИЗОД В DYNASTY WARRIORS. И УЖЕ НЕ ВСПОМНЮ, СКОЛЬКО РАЗ ПЕРЕЧИТЫВАЛ ЭТИ ГЛАВЫ В КНИГЕ. И ТОЛЬКО В DYNASTY WARRIORS NEXT ОН ПРЕДСТАВЛЕН МАКСИМАЛЬНО ТОЧНО, ПОЧТИ В ПОЛНОМ СООТВЕТСТВИИ С ОРИГИНАЛОМ.



Как открыть Люй Бу и Дяо Чань – вопрос, который мучает пользователей gamefaqs.com.

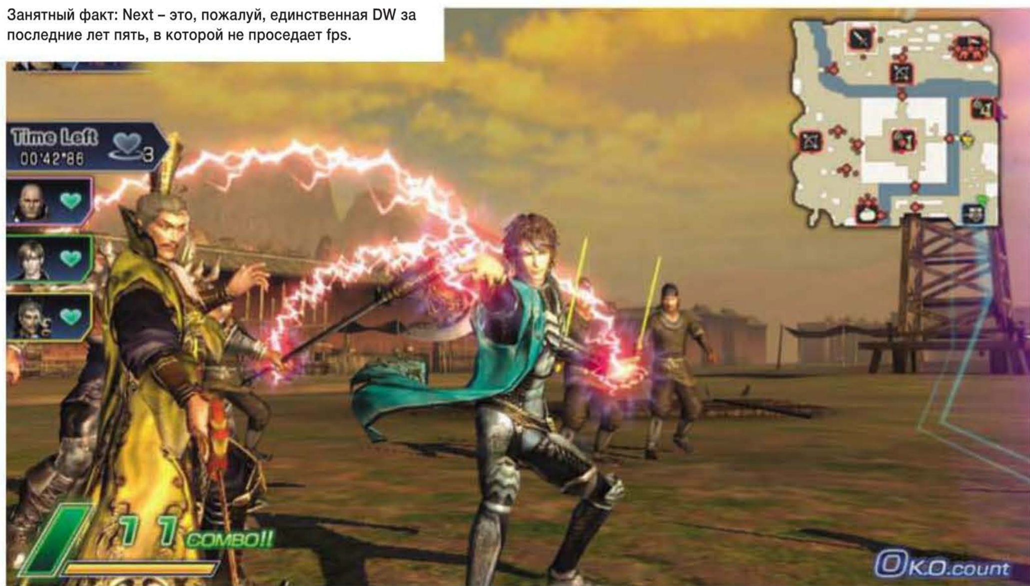
Платформа: PlayStation Vita Жанр: action.beat-'em-up Зарубежный издатель: Tecmo Koei
Российский издатель/дистрибьютор: «1С-СофтКлаб» Разработчик: Omega Force
Мультиплеер: co-op/vs, local/online Обозреваемая версия: PlayStation Vita Страна происхождения: Япония





Самая интересная мини-игра в Next, по иронии судьбы, встречается всего несколько раз в кампании. Но можно вернуться к ней отдельно.

Занятный факт: Next – это, пожалуй, единственная DW за последние лет пять, в которой не проседает fps.



Понятно, что говорить об исторической достоверности в случае с «Троецарствием» как-то глупо – это ведь не сборник фактов, а чуть ли не фэнтези. Тут нашлось место и магам-даосам, и богиням огня, и колдовству с гаданием. Многие интерпретации стараются опустить мистическую составляющую истории, но DW7 и Next почему-то снова возвращаются к ней. Я могу объяснить это только курсом на соответствие первоисточнику, потому что среди фанатов сериала вся эта волшба никогда не пользовалась особой популярностью. А так чаша положительных моментов перевешивает несколько досадных допущений – и вроде бы все хорошо.

В общем, не хочется ходить вокруг да около, так и подмывает сразу сказать: Next – это самая лучшая Musou-игра за последнее время, причем не только на портативной платформе. Кроме того, она крайне умело задействует все функции консоли, что автоматически делает ее, пожалуй, одним из самых интересных приобретений из стартовой линейки PS Vita. Когда замена PSP только поступила в продажу, я приобрел три игры – и за первые несколько дней вскрыл коробку только одной, как раз с Dynasty Warriors. Но достаточно общих слов – пора переходить к конкретике.

Основа Next – это седьмой выпуск с дополнением Xtreme Legends. Здесь есть все герои, в том числе и царство Цзинь, правда, оно вроде как «секретное»: надо пройти сюжет за Вэй, потом за У и Шу, и только потом станет доступно продолжение. Сам сюжетный режим в очередной раз претерпел серьезные изменения: брифинги теперь внимательно следуют тексту первоисточника, само повествование разбито на несколько сценариев, каждый из которых представляет собой упрощенную карту из Empires-выпусков сериала. То есть, карта состоит из нескольких участков, каждый из которых контролируется какой-нибудь важной шишкой (как в Romance of the Three Kingdoms); игрок сам выбирает, кого атаковать первым, а кого – последним. Если напасть на самого главного, то оставшаяся территория подчинится автоматически, но так можно упустить возможность получить много приятных бонусов – оружие, предметы или красавицу Чжужун.

Перед тем как атаковать противника, предлагается выбрать четыре стратегемы – по сути, это платные улучшения, которые выглядят как простые карточки персонажей. Чем больше в вашем войске офицеров, тем больше карточек; они

NEXT – ЭТО САМАЯ ЛУЧШАЯ MUSOU-ИГРА ЗА ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ, ПРИЧЕМ НЕ ТОЛЬКО НА ПОРТАТИВНОЙ ПЛАТФОРМЕ.





ЗА СЮЖЕТ
ЗА САУНДТРЕК
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



Погони не заменят WipeOut на PS Vita, но повеселят изрядно.





Женские имена наконец-то правильно написаны. Почти все!

иногда очень полезны – некоторые позволяют укреплять оборону базы, другие повышают характеристики персонажа или сразу всей армии, с помощью третьих можно начинать сражение с большим количеством складов.

Разумеется, изменения не обошли стороной и сами баталии. Так, теперь распределение фортов и различных строений на локации стало во много раз очевиднее. Если захватить «кормушки», то численность подконтрольных войск увеличится, а врага, напротив, уменьшится. Если захватить форт с иконкой лука и стрел – то он будет обстреливать войска противника издалека. С повозкой – доставлять припасы и временные улучшения. Лапа тигра – это зверинец; хотите, чтобы ваша армия состояла из панд, волков и других диких зверей – смело бросайтесь в атаку. Есть еще боевые слоны, на которых можно кататься, но чтобы воспользоваться ими, придется завоевать южные царства.

Но это еще не все: время от времени герой будет попадать в засады – на него вдруг внезапно нападут маги, лучники, крестьяне с бомбами, солдаты с копьями и щитами или просто с мечами. В таких ситуациях камера переключается на вид от первого лица и игроку приходится пальцами отражать атаки. Если все пройдет успешно – подарят какой-нибудь полезный предмет или оружие. Далее, все битвы с сильными офицерами (то есть те, про которых написано в книге) теперь проходят как «дуэли» (как в ранних выпусках сериала): игроку надо водить пальцем по экрану, пытаясь нащупать брешь в обороне противника, затем либо зарубить его совсем, либо быстро-быстро нажимать на всплывающие кружочки Touch, и уже потом накостылять негодяю как положено. Возможно, описание выглядит крайне нелепо, но поверьте – только так можно хоть как-то донести мысль о том, что дуэль с Гуань Юйем – это как дуэль с «богом войны».

ВСТРЕЧАЮТСЯ ЭПИЗОДЫ, КОТОРЫМ В «ТРОЕЦАРСТВИИ» БЫЛИ ВЫДЕЛЕНЫ ОТДЕЛЬНЫЕ ГЛАВЫ, НО ВОПЛОТИТЬ ИХ В РАМКАХ DYNASTY WARRIORS РАНЬШЕ ПРОСТО НЕ ПРЕДСТАВЛЯЛОСЬ ВОЗМОЖНЫМ.

Помимо этого, появилось несколько типов Musou-атак. Классическая версия, конечно, сохранилась: надо заполнить специальную шкалу, после чего одной кнопкой можно будет раскидать по углам хоть всю вражескую армию. В то же время, если после заполнения шкалы прикоснуться двумя пальцами к экрану, то задействуются расширенные возможности; фактически, мощной Musou-атакой можно будет управлять. Что характерно, почти все они уникальные. Сяхоу Дунь разбрасывает врагов направо и налево, а игроку надо быстро-быстро водить пальцем по экрану. Цао Цао использует магию льда – чтобы управлять ею, придется отбивать чечетку на тачпэде. Другие воины создают вихрь – надо рисовать на экране круги все быстрее и быстрее, чтобы поднялось торнадо и смело все на своем пути. Наконец, в некоторых случаях консоль надо трясти и управляться с ее камерой. Это интересно, необычно и не надоедает, а самое главное – вносит ощутимое разнообразие.

Наконец, до начала миссии и сразу после встречаются эпизоды, которым в «Троецарствии» были выделены отдельные главы, но воплотить их в рамках Dynasty Warriors раньше просто не представлялось возможным. Теперь, вроде как, представляется. Сяхоу Дунь пытается угнаться за Гуань Юйем?



ЕЩЕ БОЛЬШЕ КОНТЕНТА

Вы удивитесь, но в Dynasty Warriors Next есть еще и режим создания собственных персонажей. Шмотки и оружие для них открывается по мере повышения уровня и прохождения сюжетного режима. При желании, процесс можно ускорить, включив «вызовы на дуэль» во время прохождения той же кампании. При наличии хорошего Интернет-соединения, после каждого крупного сражения будут подбираться противники из числа других игроков, с которыми и будет проводиться дуэль. Кто победит – тот получит много очков опыта.



Да, есть погони на лошадях – выглядят смешно, но много времени не отнимут, и слава богу. Сыма И пытается разгадать план Чжугэ Ляна? Значит, он рисует китайские иероглифы на бумаге, которые сначала надо проявить. Всевозможных мини-игр, невероятно удачно вплетенных в повествование, здесь очень много, и все они задействуют возможности PS Vita так, чтобы это выглядело одновременно и необычно, и круто, и не вызывало отторжение. То есть, это сделано не для того, чтобы выполнить план и поставить галочку в соответствующей графе. Нет. И я бы назвал это главным достоинством Next. Но ведь и это еще не все…

ТУТ ЕСТЬ CONQUEST НЕСКОЛЬКИХ ВИДОВ – ТОТ ЖЕ EMPIRES, ТОЛЬКО МАСШТАБОМ ПОМЕНЬШЕ.

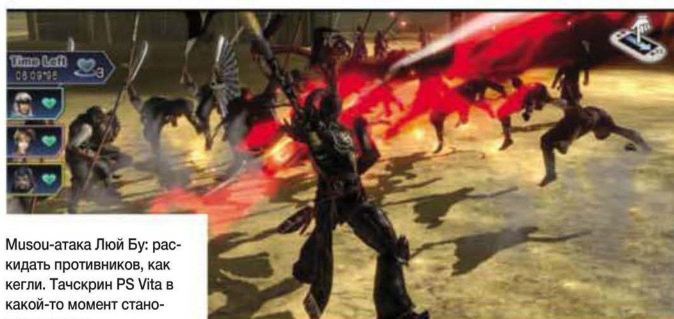
Даже если оставить эти чудо-возможности PS Vita в стороне, DW: Next все равно найдет, чем удивить. Да вот хотя бы подборкой игровых режимов: помимо сюжетной кампании, тут есть Conquest нескольких видов – тот же Empires, только масштабом поменьше. Хотя все эти трюки с «год выдался неурожайный», «разбойники обчистили казну» и «династические браки – это нормально» перекочевали сюда прямиком из старших версий, так что сразу это будет незаметно. Самое интересное, что режим Conquest можно проходить вместе с друзьями в режиме онлайн. Правда, с Wi-Fi подключением, а не с 3G – иначе есть риск то и дело ловить дисконекты. Локальный мультиплеер тоже предусмотрен, причем опять-таки в нескольких видах – можно хоть специальные миссии выполнять вместе с друзьями, на манер DW: Strikeforce. Наконец, есть так называемый Gala Mode, целиком и полностью посвященный описанным ранее мини-играм. Плюс, в нем можно делать фотографии и украшать их артами из игры и так далее. Пустяк, сущий пустяк, но сколько радости он доставляет. Кто ж откажет себе в удовольствии поставить морду кота вместо лица Люй Бу?

Другими словами, богатое содержание DW: Next вместе с расписанным разнообразием делает невозможное: выводит сериал на принципиально новый уровень, когда качество исполнения вполне соответствует многообразию контента, интересного в первую очередь поклонникам сериала или знатокам китайской литературы. При этом портативный выпуск служит скорее не дополнением к домашним версиям, а вполне жизнеспособной им заменой. Да, от многого пришлось отказаться: уровни теперь набирает сам игрок, а не каждый офицер по отдельности, умения разучивать не надо, произвольно менять оружие нельзя. Ну и что? Не вижу в этом ничего, что могло бы отпугнуть как потенциальную аудиторию, так и людей, решивших познакомиться с сериалом исключительно из желания собрать побольше «серьезных» игр для только что приобретенной консоли. Так или иначе, для Tecmo Koei это однозначно отличный результат. Очень жаль, что ничего подобного не будет на Nintendo 3DS (Vs. не считается), и что анонса Samurai Warriors в том же виде пока не было. **СИ**

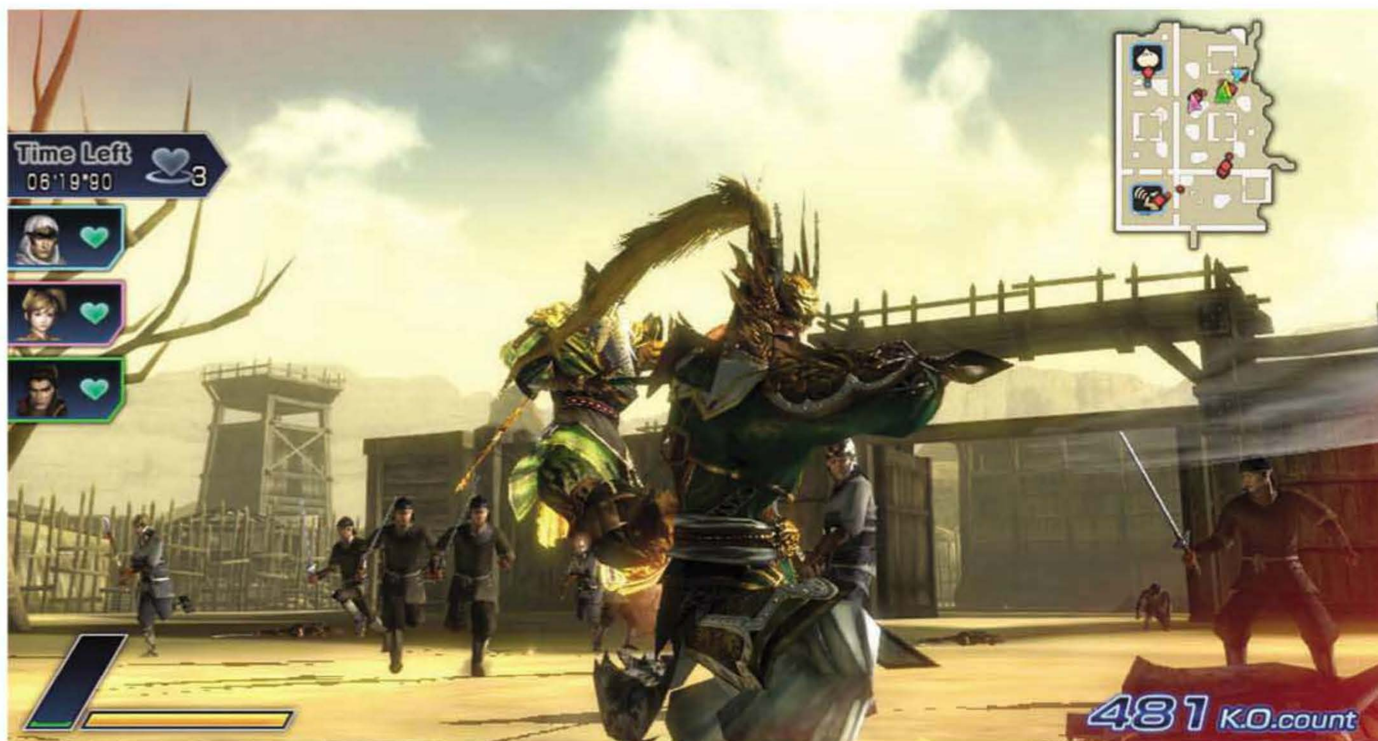
В игре есть несколько технических сложностей. Во-первых, если играть долго, то может пропасть музыка или озвучение: надо выйти в меню и вернуться в игру снова, чтобы это исправить. Во-вторых, после десяти часов активного использования Next зависает, но это лечится тоже просто: надо выйти в меню PS Vita и тут же вернуться обратно. Все эти проблемы должны быть устранены последним патчем.



Дуэли, к счастью, не надоедают. Хотя на низком уровне сложности они однообразные, а на высоком – труднопроходимые.



Musou-атака Люй Бу: раскидать противников, как кегли. Тачскрин PS Vita в какой-то момент становится жалко.



Андрей
Окушко





Какое строительство зданий? Какой авиаудар? Вам войска дали? Дали. Идите сражаться, генерал!



Красный крест – дороги нет. Иногда такими крестами в кампании закрывают до половины карты.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Wargame: European Escalation

EUGEN SYSTEMS СВОЙ ПУТЬ НАЧАЛА ДАВНО, ЕЩЕ СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД ОНА ВЫПУСТИЛА СВОЮ ПЕРВУЮ RTS – ACT OF WAR: DIRECT ACTION, А ЗАТЕМ ОТЛИЧИЛАСЬ СЛАБЕНЬКОЙ R.U.S.E. К СЧАСТЬЮ, РАЗРАБОТЧИКИ ПРИНЯЛИ КРИТИКУ ВО ВНИМАНИЕ, И РУГАТЬ WARGAME: EUROPEAN ESCALATION ЗА ПРОСТОТУ НАМ УЖ ТОЧНО НЕ ПРИДЕТСЯ.

Многие историки считают, что люди только чудом избежали самоуничтожения в годы холодной войны. Но подвигать-то танчики и проверить, кто круче – «Леопард» или Т-72 ой как хочется. Вот и появляются игры, предлагающие именно это и сделать. В Wargame: European Escalation мы окажемся в самом центре европейского конфликта, начавшегося с сущего пустяка – побега немца из ГДР в конце 1975 года. Увы, во время своей акции он убил двоих соотечественников, и власти социалистической Германии потребовали экстрадиции парня. Запад отказался, и между двумя частями некогда единой страны начался конфликт, постепенно переросший в общеевропейскую бойню.

Это присказка, а сказка – сказка будет впереди. Ее вы прослушаете в кампании, пройти которую настоятельно рекомендуется. Ведь изначально мы можем использовать лишь ограниченное количество войск – базовые танки, некоторые вертолеты (самолетов, увы, не завезли), отдельные виды машин поддержки. Улучшенные модели открываются за звезды – специальную валюту, выдаваемую за прохождение миссий. Нет, можно, конечно, забыть об этом и ринуться в мультиплеер, но вас там побьют, причем больно. И не говорите потом, что я не предупреждал.



И не забудьте посмотреть характеристики юнитов. Разница даже между похожими образцами техники может решить исход боя.

Геймплей в Wargame: European Escalation незамысловат, хотя, как известно, все гениальное просто. Есть специальные зоны, которые надо контролировать для ускорения прихода ресурсов. Чтобы регион отошел игроку, разместите в нем командира (на джипе там или бронетранспортере). Но помните, что генерал – существо беззащитное и при этом дорогое. А так как победа часто определяется по числу очков, выдаваемых за отстрел вражеских юнитов, охота за высшими офицерами разворачивается нешуточная. Поневоле приходится прикрывать его хоть чем-то. И тут… Тут выясняется, что от всего и сразу защититься никаких денег не хватит!

Берем, скажем, танки, ставим в лесочке. Бац – прилетают вертолеты и делают из наших лучших боевых машин груду металлолома. Окей, начинаем заново, прикрываем зенитками. Хрясь – с небес падают подарочки от вражеской артиллерии, видимо, мы не заметили БТР, приезжавший разведать обстановку. Логика какова? Правильно – идти атаковать. С радостным улюлюканьем несемся вперед, нарываемся на засаду, теряем армию и читаем обидную надпись о поражении. А все почему? Потому что воевали без планирования.

Да, если повезет, то и раш в Wargame может привести к удаче. Но учтите: стратегия это медитативная, скорость событий в ней и близко не подошла к StarCraft II. Хотя как только экшен начнется, вы все равно окажетесь в цейтноте, ведь умный противник обязательно постарается атаковать вас с нескольких направлений. Даже AI в кампании любит зайти с неожидан-

7.5
ОЦЕНКА



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель: Focus Home Interactive
Российский дистрибьютор: «1С-Софтклаб» **Разработчик:** Eugen Systems
Мультиплеер: до 8 игроков **Обозреваемая версия:** PC
Страна происхождения: Франция



ной стороны, а люди тем более придумают парочку хитрых ходов. Займут вас, например, лобовой атакой, а сами пустят по краю карты парочку вертолетов и расстреляют беззащитные инженерные грузовики. И придется выбирать: тащиться к своим базам, чтобы починить свои «Абрамсы», или нанять новых снабженцев. Второй вариант, впрочем, предпочтительнее – на обратной дороге двигатели ведь тоже будут потреблять горючее, какой тогда смысл кататься туда-сюда?

Любопытный факт: в игре учитывается разница в расходе топлива между поездками по дорогам и по пересеченной местности. Хотите сэкономить – двигайтесь по автострадам, если не боитесь засевших на ключевом перекрестке вражин, конечно. Но что меня еще больше поразило, так это всяческие неприятности, случающиеся с техникой. Пустите грузовики прямо через густой лес, быстро прочувствуете, почему машины предпочитают асфальт. Транспорт попросту завязнет в грязи, потеряв с десяток секунд, и не успеет добраться до линии фронта, где танкисты в буквальном смысле слова погибают без снарядов.

АРМИЮ ЗДЕСЬ НАЗВАЛИ ПО АНАЛОГИИ С ОСНОВНЫМ ИНСТРУМЕНТОМ В КОЛЛЕКЦИОННЫХ КАРТОЧНЫХ ИГРАХ – КОЛОДОЙ.

▼ Захватите район со стрелочкой, и подкрепления станут подходить по ней, а не появляться из-за дальнего края карты. Что крайне важно.



Да, победа в Wargame: European Escalation складывается из множества факторов: подбора войск, умелого управления, снабжения. Важен и опыт подчиненных – ветераны, попав под обстрел, не испугаются, а вот новички любят показывать противнику тылы. Ну, и без влияния случая никуда. Иногда танки мажут с сотни метров, а иногда и на полуторакилометровом расстоянии разделывают врага под орех. Всякое бывает, на то это и война.

Странен только искусственный интеллект – бывает, он собирает мощный ударный кулак и наваливается всем скопом на слабое место в вашей обороне, срывая бурные и продолжительные аплодисменты. Но бывает и иначе, когда одинокий Т-62 храбро прет на квартет стоящих в чистом поле ПТ-САУ Marder. Ну, и замечена за «кремниевым мозгом» еще одна особенность – любовь к уклону в однотипные войска. Остается угадать (а лучше – разведать), куда сегодня занесло оппонента, и победа в кармане. Впрочем, длиннющей кампании это не касается, там AI в основном опирается на скрипты.

Рано или поздно наступит момент, когда вам надоест биться с компьютером и захочется сразиться с живыми людьми. Милости просим на сервера, только не забудьте собрать «колоду». Армию здесь назвали по аналогии с основным инструментом в коллекционных карточных играх, и логика в этом есть. Ведь поначалу у нас (как и в любой ККИ) имеется лишь стартовый набор войск, расширяемый по мере приобретения новых отрядов. И взять с собой сразу всех не выйдет, есть ограничение на количество типов юнитов. Волей-неволей от чего-то отказываешься, готовясь к любому развитию событий.

Популярность игры пока невысока: часто ожидание старта матча в мультиплеере занимает больше, чем сама битва – слишком медленно подбираются соперники. Да еще и до половины сражения занимает подготовительный этап – выбор армии из доступных «карт» и выдвижение на огневые позиции. Хотя ситуация должна измениться, когда все соберут достойные армии. И вот тогда-то мы и узнаем, кто сильнее – НАТО или Варшавский договор. Благо почву для этого Eugen Systems подготовила. **СИ**





Ехал-ехал грузовик, да и застрял. Жди теперь, пока солдатики вытащат его из грязи.



Вид со спутника позволяет обозреть немаленькое поле боя. А также оценить, куда перебрасывать подкрепления, а где бой пусть идет своим чередом.

ТАНК ПОДБИТ, ВСЕ ГОРИТ

Современная техника – прочная штука. Танк выдерживает несколько попаданий из мощной пушки и остается в строю, но совсем бесследно для него это в Wargame: European Escalation не пройдет. Например, на какое-то время выйдет из строя оптика, и дальность видимости снизится. Или повреждения получит компьютер, и точность стрельбы будет уже не та. Поэтому технике рекомендуется ходить по полю боя хотя бы парами, ведь напарник всегда подстрахует израненного товарища: подскажет, где затаился враг, прикроет своей тушкой на время и т.д. и т.п.

Дмитрий
Коконев



Ace Combat: Assault Horizon Legacy

ЧТО ТАКОЕ ASSAULT HORIZON И ПОЧЕМУ ЭТО НИ РАЗУ НЕ ACE COMBAT, ВЫ МОГЛИ ПРОЧИТАТЬ В РЕЦЕНЗИИ КОНСТАНТИНА ГОВОРУНА (НО НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ ПРИДЕТСЯ ПОВТОРИТЬ). ПО ВПОЛНЕ ОБЪЯСНИМЫМ ПРИЧИНАМ, ИМЕННО СТАРШУЮ ВЕРСИЮ АВИА-ЭКШНА (ТРУДНО ПРИДУМАТЬ ДРУГОЕ НАЗВАНИЕ... ЭТОМУ) РАСКРУЧИВАЛИ КАК ТОЛЬКО МОЖНО – А ПОРТАТИВНУЮ ВЫПУСТИЛИ ПОД ШУМОК СКРОМНЫМ ТИРАЖОМ. ПРИ ЭТОМ В ЕВРОПЕ И США ОНИ НОСЯТ ОДНО НАЗВАНИЕ, РАЗВЕ ЧТО У КАРМАННОЙ ВАРИАЦИИ ЕСТЬ МАРКИРОВКА LEGACY. НО НА САМОМ ДЕЛЕ ЭТО ДВЕ СОВЕРШЕННО РАЗНЫЕ ИГРЫ, НЕ ИМЕЮЩИЕ, КРОМЕ УЖЕ ОБОЗНАЧЕННОГО НАЗВАНИЯ, НИЧЕГО ОБЩЕГО.

Assault Horizon на PS3 и Xbox 360 – это очень динамичный экшн про военную авиацию, в котором разработчикам будто изменило чувство меры. Созданный по искаженным представлениям о том, что сможет хорошо продастся на Западе, этот выпуск популярнейшего консольного сериала разделил армию поклонников на два лагеря: тех, кому изменения в целом пришлись по вкусу, и тех, кто плевать с высокой колокольни хотел на «пиу-пиу», «пыщь-пыщь» и прочую бессмысленную, бестолковую, затянутую, местами откровенно безвкусную пиротехнику. На мой скромный взгляд, это был выпендреж ради выпендрежа – дурацкая затея, обреченная на провал. Но с Legacy все совсем не так. Это образцовый Ace Combat, который хотелось бы видеть и на домашних платформах в том числе.

В Legacy нашлось место лишь нескольким нововведениям из Assault Horizon, при этом они были адаптированы именно под старый, традиционный геймплей, а не наоборот. Так, тут сохранились и длинные заунывные брифинги перед каждой миссией, и красивая карта мира, и даже возможность выбора задания в некоторых моментах. Вернулась и денежная система: можно покупать новые самолеты, ракеты, детали, а также ремонтировать то, что изрядно потрепалось в бою во время последнего вылета. Наконец, напарников теперь выбирает сам игрок. Правда, тут долго думать не приходится: когда в списке пилотов видишь фамилию Нагасэ, все остальные варианты как-то сами отходят на второй план.

Понятно, что на портативной консоли сложно было реализовать многоплановые операции в духе тех, что всех одновременно и страшно раздражали, и почему-то воодушевляли в Fires of Liberation. Вместо них – привычные вылеты с заранее прописанным ходом выполнения. Понятно, что





Платформа: Nintendo 3DS **Зарубежный издатель:** Namco Bandai
Российский издатель/дистрибьютор: «1С-СофтКлаб» **Разработчик:** Project Aces **Мультиплеер:** нет
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония

7.5
ОЦЕНКА

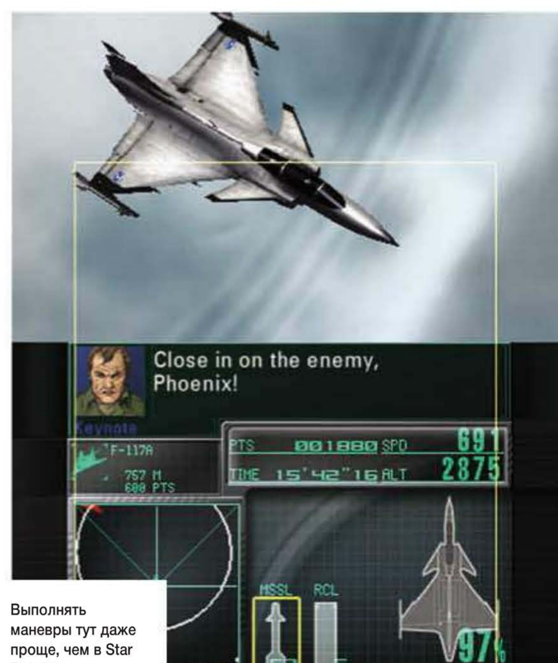
большую часть времени придется сражаться с воздушными асами, маневрируя как получается и стараясь как можно чаще использовать новый прием, когда самолет противника можно быстро взять на мушку и некоторое время его «вести», пытаясь выгадать подходящий момент для ракетного залпа или пулеметной очереди. С наземными целями несколько сложнее, особенно если включить стереоскопическое изображение – появляется риск неверно рассчитать расстояние до земли и самым позорным образом разбиться как раз перед вражеским укреплением, которое и требовалось осыпать бомбами.

Сами по себе миссии короткие, и нельзя сказать, что слишком уж сложные – напротив, первые несколько часов противники будто специально делают поблажку, а позднее единственным их преимуществом становится разве что возросшая численность. Впрочем, оно и к лучшему – есть время повнимательнее рассмотреть красивейшие локации, полюбоваться закатом и послушать неожиданно весьма достойную музыку, причем преимущественно оркестровую. Откровенно говоря, в некоторых моментах именно музыкальное сопровождение оказывает наиболее сильное впечатление, тогда как очарование самой игры сродни но-





Миссии по большей части однообразные, а переговоры во время вылетов скучные и часто попросту нелепые.



Выполнять маневры тут даже проще, чем в Star Fox 64.



Вид из кабины пилота – неудобный и к тому же некрасивый.

ПЕРВЫЕ НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ПРОТИВНИКИ БУДТО СПЕЦИАЛЬНО ДЕЛАЮТ ПОБЛАЖКУ, А ПОЗДНЕЕ ЕДИНСТВЕННЫМ ИХ ПРЕИМУЩЕСТВОМ СТАНОВИТСЯ РАЗВЕ ЧТО ВОЗРОСШАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ.

стальгическим переживаниям от прохождения Ace Combat времен PS one. Собственно, именно на них – а именно на вторую часть, только чуть более комплексную, усложненную – и похожа Legacy. Едва заметным маркером в этом смысле можно считать эмблему в стартовом меню – ее оказывается достаточно, чтобы разбудить слезливые воспоминания и надолго задуматься о том, что раньше трава была зеленее, а Ace Combat – красивее, неторопливее и как-то созерцательнее, что ли.

Разочаровывающих факторов всего два: общий уровень сложности и сюжет. Все проблемы с первым связаны как раз из-за нового тактического маневра, благодаря которому любое воздушное сражение превращается в осторожный обмен любезностями. За автонаведение (назовем это так) отвечает одна кнопка – надо всего лишь «поймать» в прицел врага, подождать, нажать ее и вуаля – вот он, как на блюдечке. За уклонение, кстати, отвечает та же кнопка. Видите сигналы тревоги? Жмите Y – и вот он, обидчик, прямо перед вами, подставляет крылья для фатального ракетного залпа. Во время выполнения одной из миссий я столкнулся с тем, что просто нажимал сначала кнопку «захвата», потом выпускал ракеты, и так на протяжении пяти минут успел уничтожить больше двух десятков самолетов, притом что те даже не сопротивлялись. А если и пробовали сесть на хвост, то достаточно было просто снизить скорость – дуралеи на это не реагировали, летели дальше, и в итоге сами же подставлялись под удар.

С другой стороны, эти нюансы очень легко простить. 3DS нужны такие игры, как Legacy: цельные, очень похожие на то, что мы видели на домашних платформах раньше; может быть, простые, но в то же время – очень увлекательные. Во всяком случае, я лучше отдам деньги за набор одинаковых миссий про самолетики, чем потрачусь на какой-нибудь порт с DSi Ware за $50. **СИ**

МИССИЯ: НАГАСЭ

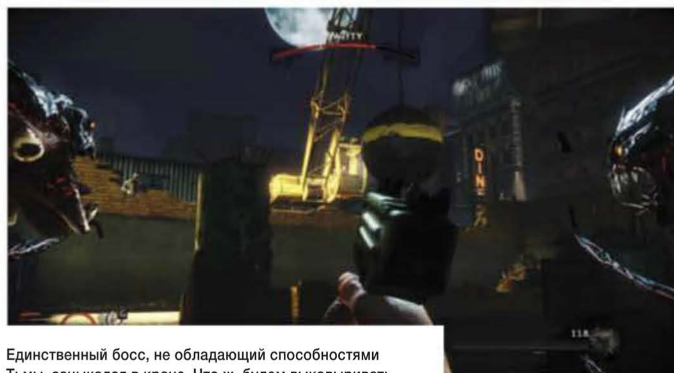
Это дурацкая идея – искать Кей Нагасэ в Ace Combat – но стоит начать один раз, и себя уже не остановить. Так, раз уж мы заговорили о сестре идола из Ridge Racer, то ничего уже не поделаешь – придется вспомнить одну из «пасхалок». На самом деле, Кей была и в оригинальном Assault Horizon, просто ее надо было отыскать среди других пилотов, слушающих брифинг в одной из миссий (надо повертеть головой, она будет сидеть спереди справа), или вышагивающих вместе с другими к ангару.

Святослав Торик



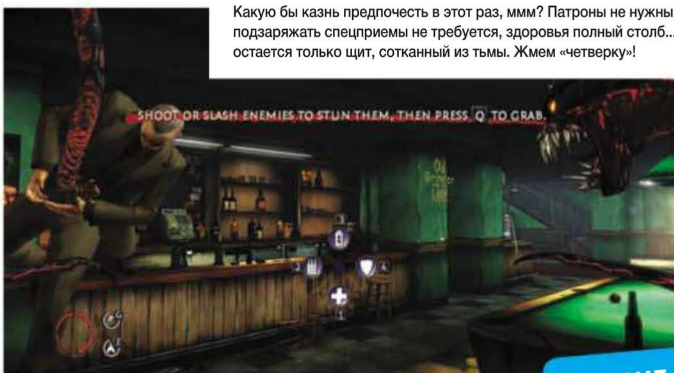


Маленькая переносная черная дыра всасывает в себя все, что оказалось плохо приколочено к земной гравитации.



Единственный босс, не обладающий способностями Тьмы, заныкался в кране. Что ж, будем выковыривать.

Какую бы казнь предпочесть в этот раз, ммм? Патроны не нужны, подзаряжать спецприемы не требуется, здоровья полный столб... остается только щит, сотканный из тьмы. Жмем «четверку»!



Бедная Дженни Романо: из сироты с добрым сердцем, работающей барменом в приличном ресторане, сделали какую-то маргинальную официантку в придорожной забегаловке. Сиротство, впрочем, оставили.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PS3, Xbox360

The Darkness II

САМУЮ МЕТКУЮ ХАРАКТЕРИСТИКУ СУПЕРСИЛАМ, ЗАХВАТИВШИМ ДЖЕКИ ЭСТАКАДО, ДАЕТ ОДИН ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ ОРИГИНАЛЬНОГО КОМИКСА: «ОБЪЯСНЯЮ ДЛЯ ИДИОТОВ: ТЫ «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» СМОТРЕЛА? ТАК ВОТ, ТЬМА – ЭТО СИЛА ПОД КОКСОМ». ПЕРВОКЛАССНЫМ, СТОПРОЦЕНТНЫМ, ЧИСТЫМ КОЛУМБИЙСКИМ, ДАМЫ И ГОСПОДА.



На самом деле с визуальной новеллой у игры отношения не слишком близкие. Канадцы стыдливо укрываются надписью Inspired by, и у них есть на то причина. Те, кто в курсе, отчего и когда умер отец Джеки, как именно звали его «дядю» и что такое Ангелус, будут ощущать определенное неудобство, выслушивая исповеди Эстакадо, его наивные вопросы и реплики окружающих. Остальным, вероятно, история главаря мафиозного клана, наделенного потусторонними способностями, покажется любопытной и более или менее стройной без лишних предисловий. А уж финальный клиффхэнгер точно должен заставить их бежать на интернет-аукционы в поисках вышедшего в тираж комикса (последний раз Тьма вглядывалась в читателя в 2010-м). Потратив уйму времени, поскрипев зубами и выкупив заветные листочки, потенциальные фанаты дождутся доставки, откроют первый выпуск, проглотят его с начала до конца и... ничего не поймут.

Сюжетно The Darkness II продолжает первую часть, у которой с комиксом было немногим больше общего, но продолжает очень по-своему, переворачивая цепь событий с ног на голову. Пол Дженкинс, автор сценария обеих видеоигр, вновь устроил визит к костям своих предшественников:

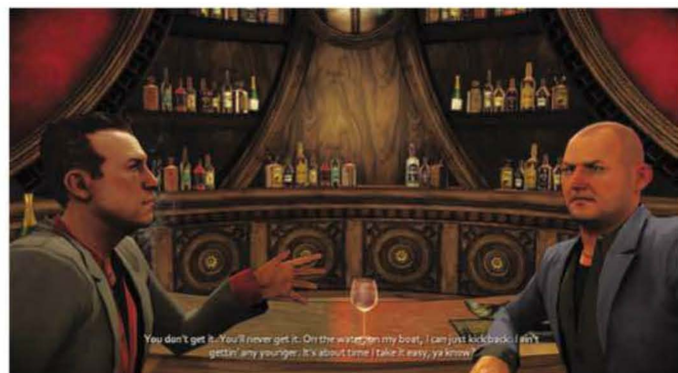


ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, PS3, Xbox360 **Жанр:** shooter.first-person.urban-fantasy
Зарубежный издатель: 2K Games **Разработчик:** Digital Extremes **Мультиплеер:** co-op, online
Обозреваемая версия: PC **Страна происхождения:** Канада

▼ Недалекий шурин и его умник-деверь. Когда одного из них убьют, второй будет... в общем, скупой мужской слезы не избежать.



но взял за основу третью главу первого сезона (Heart of Darkness) и слегка изменил имена и некоторые предшествующие события. Например, в психованном калеке, возглавляющем Братство Тьмы, с трудом, но все же угадывается Сонатин – главный жрец аналогичного Братства из комикса. К чести Дженкинса, когда-то придумавшего великолепную развязку для первого сезона комиксов (основа для первой The Darkness), после которой было бы не стыдно поставить точку, местные события вызывают немалый интерес и даже заставляют забыть о том, что где-то там, в «бумажной вселенной» Джеки Эстакадо – совсем другой человек. И что общих тегов у всех его воплощений только два: Пол Дженкинс и Тьма. Даже видеоигры разнятся как брат и сестра: другой разработчик (Digital Extremes вместо Starbreeze Studios), другой жанр (коридорный шутер вместо стелс-экшна с миниквестами), другая визуальная оболочка (яркий комикс вместо темной псевдореалистичности), другой накал страстей (поиск вместо мести). Но все равно – Тьма. И Пол Дженкинс как бесплатное приложение к ней.

Закрывая тему комиксов, немного о графике. «XIII» – было первое, о чем я подумал, когда Джеки Эстакадо поведал свою историю во вступлении и моему взору, наконец, предстала игра. Как говорится, встречают по одежке, и эту марку я узнаю где угодно: cel-shading, технология текстурирования

Gun channeling поначалу кажется бросовой «абилкой», но в прокачанном виде это лучшее, что может дать Тьма.



поверхностей, имитирующая рисунок от руки. Развлекательных проектов с ее использованием наберется едва ли пара дюжин, но среди таких игр, произошедших от комиксов, мне доселе были известны только две: XIII и Ultimate Spider-Man. И вот что я скажу: несмотря на отсутствие баблов «бум», «БАЦ» и «ззззап!», The Darkness II по праву занимает свое место на самом верху этого списка. Все выглядит просто бесподобно. Джеймс Шмальц, начинавший свою креативную карьеру главным дизайнером игр серии Unreal и Unreal Tournament, знает, как сделать красивую игру.

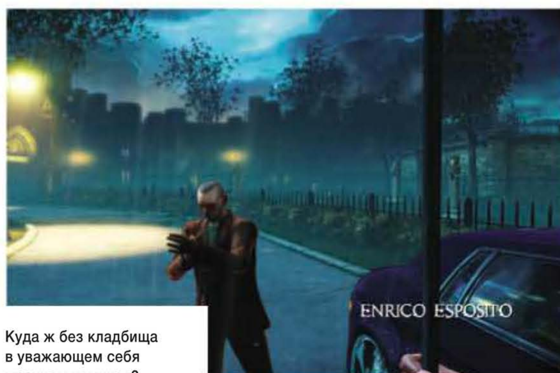
Еще одно имя хочется упомянуть сразу, не откладывая. Майк Пэттон подарил игре не так много озвученных фраз от имени Тьмы, но каждое произнесенное им слово отзывается гулким эхом. Ставшие классикой вокальные кривляния сплелись с примитивными и от того пугающими визуальными эффектами вроде покраснения по краям экрана. Первые пару раз может реально пустить электроток по венам и заставить почувствовать отвращение, а по окончании игры почему-то все равно идешь на YouTube и решительно вбиваешь в поиске Faith No More.

Ладно, раз уж речь зашла про артистов голосового жанра, не могу не отметить работу Дэвида Хоффмана, озвучившего безумного историка Джонни Пауэлла. Джонни – типичный книжный червь, который помогает Джеки совладать с Тьмой, но делает это в такой манере, ради которой я озаботился повторным прохождением игры, чтобы отыскать все реликвии. К каждой из них у Пауэлла найдется забавный



▲ «Это Тьма, не так ли?» – спрашивает Эстакадо. Да, Джеки, это второй выпуск третьего сезона The Darkness, и многие говорят, что он лучше двух предыдущих сезонов вместе взятых... или ты не это имел в виду?

► Старый мудрый «Джимми-виноградина» на самом деле тот еще хитрюга – именно он в первой части все сделал так, что Джеки завалил главаря мафиозного клана и стал Доном.



Куда ж без кладбища в уважающем себя мрачном комиксе?



Последний босс – не трудный самый, хотя повозиться придется. За сложностями и адреналином пожалуйте в «Вендетту» на уровне сложности Don.



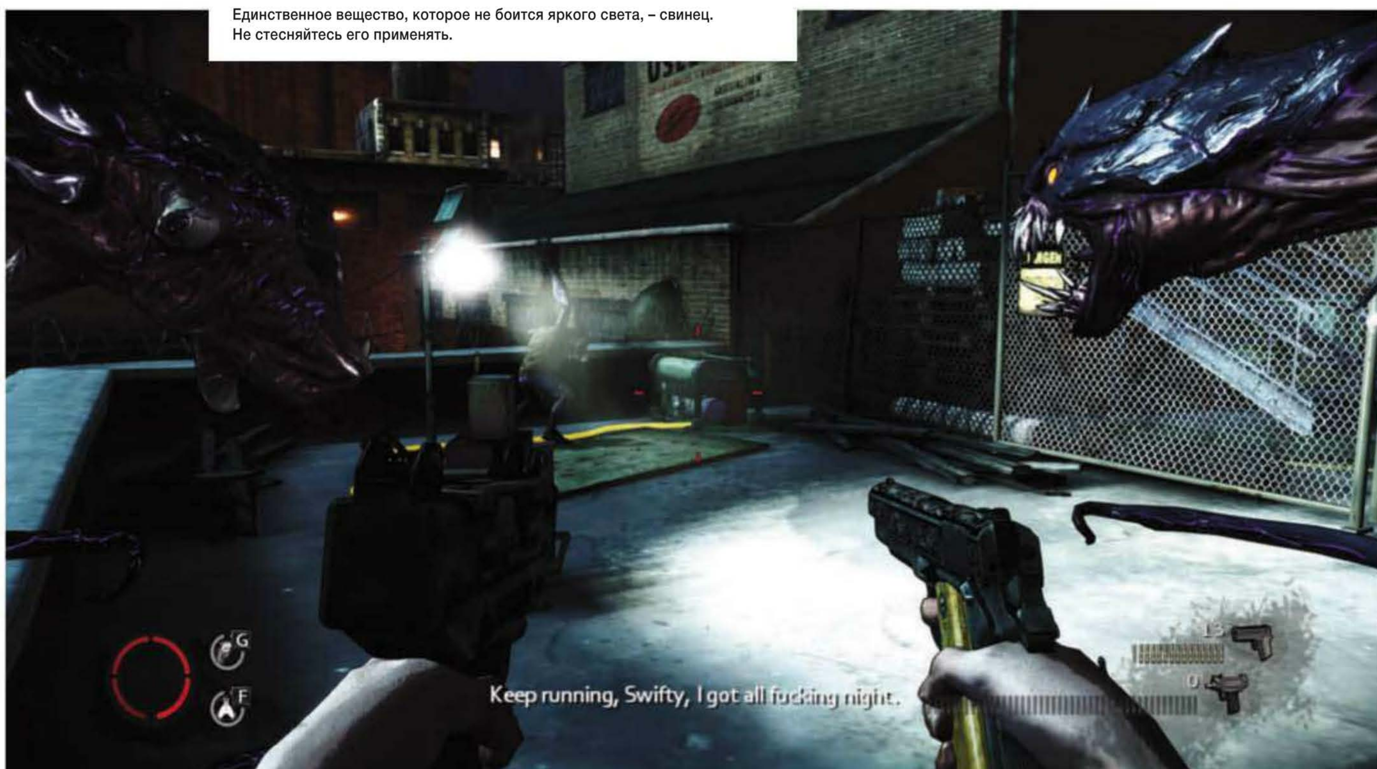
Дольфо уверен, что он – тот самый Адольф, и вокруг этого строится добрая дюжина уморительных реплик. Слушать до конца!

▲ В какой-то момент у чревовещателя, болтающего всякую чепуху, проскочит реплика, от которой Джеки бросит в дрожь.

апокриф, альтернативное изложение различных библейских мифов: от Еноха и Каина до исхода Моисея и Ноева ковчега. И озвучены эти истории выше всяких похвал, хотя сам Джеки разговаривает довольно обыденно. Брайан Блум, которым так восхищается Сергей Цилюрик, почему-то не вызывает у меня особых эмоций.

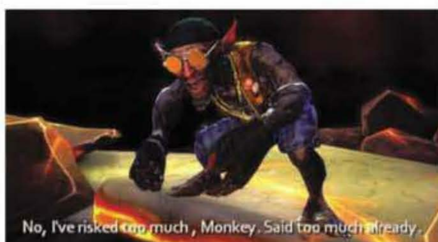
Впрочем, слова не имеют значения, когда начинают говорить оружейные стволы. Дизайнеры The Darkness II называют боевую систему «четырехручной», подразумевая, что помимо двух стволов Джеки отлично управляется с двумя щупальцами Тьмы: одно хватает и бросает, другое наносит хлесткие удары. Стрелять из «Узи» по-македонски не всегда удобно, поэтому игра периодически подбрасывает что-нибудь двуручное с прицелом – как правило, дробовик или винтовку. Плюс к этому можно прокачать два специальных умения, и получается шесть клавиш под скиллы, что через раз вызывает нешуточный внутренний конфликт. Как лучше поступить с противником? Вытянуть его правым щупальцем-хлыстом, затем добить хедшотом из «береты»? Ослабить броском ведра и схватить его левым щупальцем, чтобы совершить казнь? OK, предположим, казнь: какую выбрать? Их тут четыре функциональных типа, каждый из которых еще и отображается двумя разными способами. В трейлерах к игре они выглядят потрясающе красиво, в натуре же надоедают очень быстро – в том числе из-за «синдрома FF8», когда чрезмерная длительность анимаций просто вынуждает избегать спецприемов, чтобы не затягивать сражения. Понятно, что жить захочешь – нажмешь «единичку» (казнь, восстанавливающая здоровье), но на втором прохождении я все-таки чаще стрелял, чем хватал

Единственное вещество, которое не боится яркого света, – свинец. Не стесняйтесь его применять.





▲ И никакой шутки про «Чужого».



▲ А вот и наш персональный помощник – бес, порождение Тьмы, который любит выдавливать глаза и метить трупы.

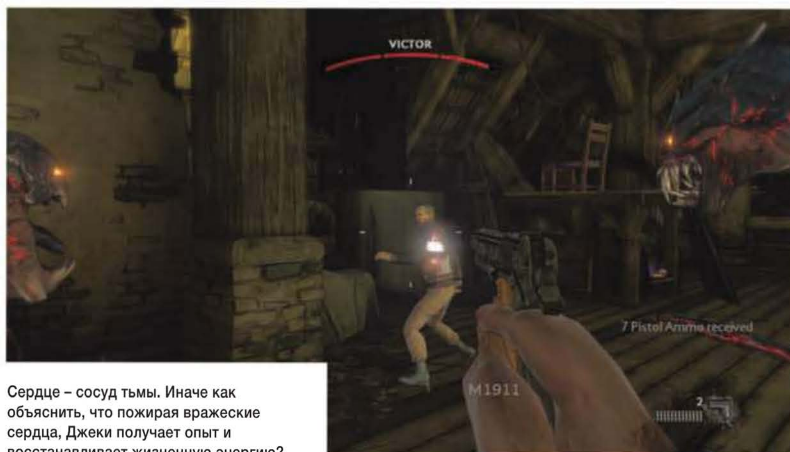


▲ Не совсем понятно, как именно бес выдавливает глаза парням в шлемах, но 30 очков опыта отвлекают от этих пагубных мыслей.

или хлестал. Сдается мне, что растянутые и непрерываемые анимации – это не столько неудачное решение геймдизайна, сколько попытка растянуть продолжительность: на основную кампанию у меня ушло пять часов на предпоследнем уровне сложности; кооператив мы с приятелем прошли за два с половиной часа на высшей сложности. Да, The Darkness II действительно отвечает современным тенденциям. Всем сразу.

Выбор средств изничтожения ликующей гопоты и фанатиков из Братства лишь поначалу кажется сложным – все одинаково слабенько и безыскусно, но стоит прокачать какое-нибудь дерево талантов (а лучше два), и каждый выход на сцену будет похож на праздник. Точечные выстрелы элегантно перемежаются запуском Роя, ослабляющего врагов, в результате чего можно безопасно пополнить запас здоровья казнью, а в критические моменты выручает gun channeling. Это вторая спецспособность: при стрельбе по-македонски оружие автоматически наводится на ближайшие цели, пробивает любые препятствия и не тратит патроны. А к виртуальному опыту присоединяется и опыт самого игрока: драгоценное время, необходимое для принятия решения по казни, сокращается с трех секунд (враг, между прочим, долго в захвате не держится) до двух нервных импульсов. В такие моменты затянутые анимации наконец-то перестают казаться чем-то нудным и начинают укладываться в общую схему. Скажу больше: после написания этого абзаца я окончательно решил выдать The Darkness II медаль «за игровую механику». Она действительно того заслуживает.

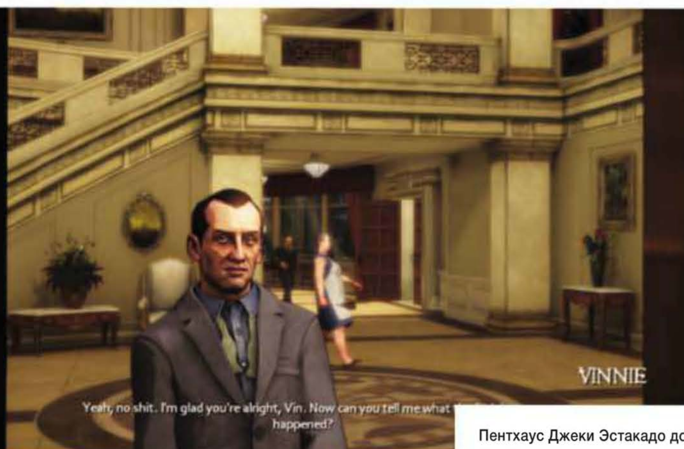
Впрочем, к дюжине миссий «уничтожь их всех» прилагается и несколько мирных на вид уровней, в которых Джеки ради дальнейшего прогресса нужно прошвырнуться по округе – по особняку Эстакадо, борделю, психиатрической лечебнице – и пообщаться с окружающими. Мне как любителю хорошего нарратива понравилось разговаривать со всеми персонажами без исключения, поскольку каждый из них тщательно прописан и ни на йоту не отходит от за-



Сердце – сосуд тьмы. Иначе как объяснить, что пожирая вражеские сердца, Джеки получает опыт и восстанавливает жизненную энергию?



Эта чудесная казнь, когда щупальце вытаскивает хребет жертвы через задницу, называется ASSECUTION. Интересно, как его перевели в локализации? Заднеказнь? Смерть через матумбу?



Пентхаус Джеки Эстакадо до нападения...

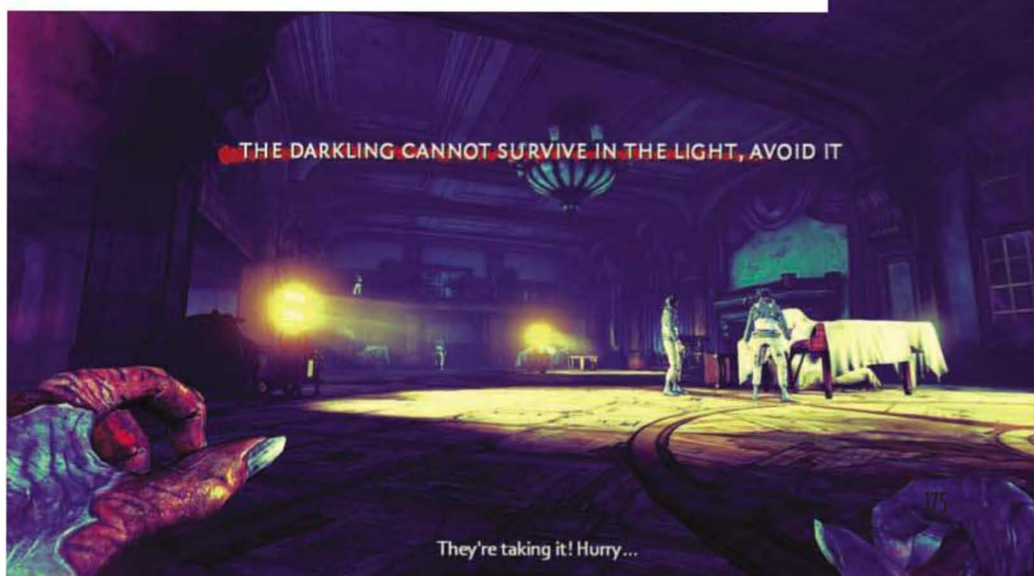


...и после. К счастью, сюда выписан гениальный уборщик Мясник Джойс – прямиком из комикса, даже бороду ему оставили!

МЕСТЬ НА ЧЕТВЕРЫХ

Помимо основной кампании в игре есть «Вендетта». Это совместный режим, который можно проходить и в одиночку, но гораздо веселее бегать вдвоем (втроем и вчетвером не пробовал, но есть мнение, что для коридорного шутера это будет чересчур). Удовольствие, по большому счету, одноразовое и в массе своей однообразное, но спасает, во-первых, повышение уровня сложности, а во-вторых, какая-никакая, но все же прокачка талантов. К тому же каждый из четырех персонажей – это свой стиль игры, который за два-три часа прохождения не особенно-то и успевает надоесть.

Если Джеки Эстакадо еще кое-как переносит свет (он лишь ослепляет и останавливает регенерацию), то бесенок может погибнуть от ярких прожекторов в считанные секунды. Единственный элемент stealth-action в игре.





▲ На скриншоте все выглядит спокойно, а в игре в этот момент буквы трясутся, экран трясется, все красное и Майк Пэттон скачет от октавы к октаве.

▶ Шошанна – сотрудник израильской спецслужбы Моссад, ярая феминистка и обладательница обреза, заряженного энергией Тьмы.

данного Дженкинсом образа (и, как водится, имеет не так много общего со своими прототипами). К сожалению, я не знаю, что происходит в русской озвучке, но английская, повторюсь, сияет вкраплениями бриллиантов. Впрочем, мне тут Мойша напел, что Дольфо-Адольф и Джонни Пауэлл в отечественном варианте вполне достойны прослушивания, а значит, можно смело брать локализацию.

Но нам тут не ММО, за разговоры опыт не дают, поэтому перевожу фокус обратно на боевую систему. За различные варианты садистской расправы Тьма щедро отсыпает Джеки Эстакадо кусочки опыта, на которые можно прикупить полезных умений и улучшений. В The Darkness II представлены четыре направления: одно касается огнестрельного оружия, другое хватательного щупальца (в основном казни), третье хлестательного, а четвертое – очень важное, оно про gun channeling и Рой. За первое прохождение можно запросто употребить половину талантов, попросив добавку на второе. В кооперативе у каждого наемника всего три усеченных дерева, зато каждый пункт там как на подбор – не ошибешься, даже если захочешь. Реиграбельность основной кампании при таком раскладе – сто из ста, друзья.

Вот из этого всего и состоит The Darkness II: из мастерского «целлулоидного» дизайна, великолепнейшей озвучки, густого фиолетового насилия с богатым выбором средств и шести часов чисто комиксоидной истории. Обнимем же Тьму, друзья! **СИ**



Дерево талантов у персонажей из «Вендетты» куцее и скудное...



...не то, что у Джеки Эстакадо!

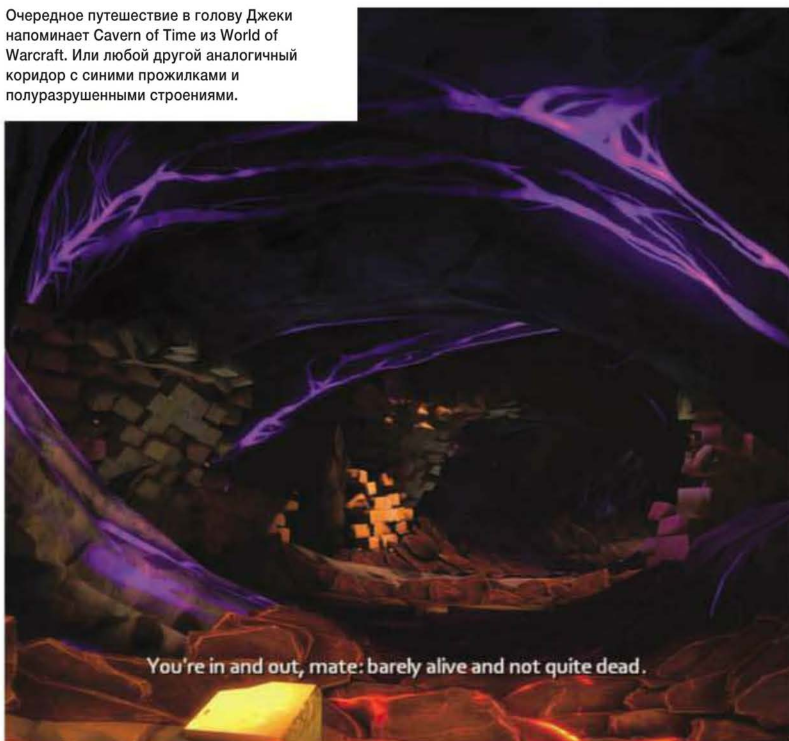


▲ В зависимости от того, кем вы играете в «Вендетту», меняются реплики как у врагов, так и у начальства. С дамочкой из спецназа Винни пытается заигрывать, а шамана вуду откровенно опасается.



▲ В «Вендетте» принимают участие четыре героя, выполняющие задания Винсента, помощника Джеки Эстакадо. Они тоже обладают частичкой Тьмы, но не такой мощной, как у главного героя.

Очередное путешествие в голову Джеки напоминает Cavern of Time из World of Warcraft. Или любой другой аналогичный коридор с синими прожилками и полуразрушенными строениями.



Андрей
Окушко



Crusader Kings II

ЗДОРОВО БЫТЬ ФЕОДАЛЬНЫМ ПРАВИТЕЛЕМ В CRUSADER KINGS II. НЕЖИШЬСЯ СЕБЕ НА ПЕРИНАХ, ПОПЛЕВЫВАЕШЬ В СТОРОНУ ПРИДВОРНЫХ ДА ИЗРЕДКА НА ТУРНИРЫ ВЫБИРАЕШЬСЯ, КОСТОЧКИ ПОРАЗМЯТЬ. НУ, ЕСЛИ УЖ СОВСЕМ СКУЧНО СТАЛО – БЕРЕШЬ ДА ЕДЕШЬ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД В КАКИЕ-НИБУДЬ ПАЛЕСТИНЫ. ЛЕПОТА...

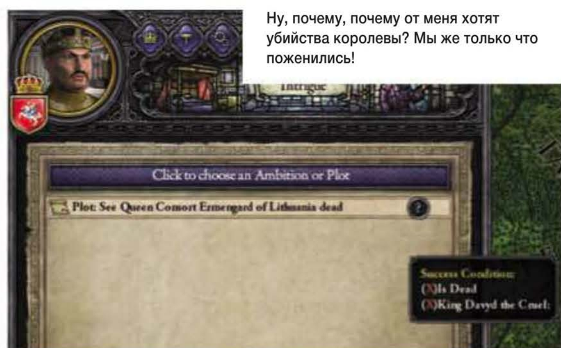
Хорошо быть тираном. Все тебя боятся, отношения с вассалами падают до отрицательных значений, тюрьмы переполнены заключенными из благородных родов, а король сидит себе на троне и правит. Правда, восстания идут одно за другим – вассалам почему-то не нравится, что их сюзерен такой недружелюбный: половину пересажал, а у второй половины земли отбирает. Увы, издержки системы, средневековая деспотия как-никак.

Плохо быть тираном. Никто тебя не любит, подчиненные так и норовят учредить союз сепаратистов, устроив маленькую победоносную гражданскую войну, а соседи косо посматривают в сторону пограничных территорий, обдумывая перспективы завоевательных войн. Жена – и та мечтает организовать заговор и отправить тебя туда же, куда Екатерина II отправила Петра III. Вертишься, как белка в колесе, велишь «главпошпионажу» ловить противников существующей власти, а новые все плодятся да плодятся. Сгноил отца в тюрьме, на его место станет сын, потом внук – и так пока всю династию под корень не изведешь.

Хорошо быть отцом. Смотришь, как растут дети, воспитываешь их, учишь жизни, мешая приобретать порочные наклонности и выбирая такой путь, при котором твой отпрыск отправится во взрослую жизнь с максимально возможными характеристиками. Мечтаешь, чтобы воевал он как Александр Македонский, был хитрым как Людовик XI и умным как Леонардо да Винчи. Радуешься, наблюдая, как взрослеет сын, и подыскиваешь ему невесту среди знатных и не очень родов Европы. Да и дочек стараешься пристроить хотя бы в герцогини, не век же им в девках ходить.



В армии три части – полки левой и правой руки, плюс центр. Как только подразделение перебьет врагов напротив, оно тут же приходит на помощь соседям. Только управлять процессом нельзя.



Ну, почему, почему от меня хотят убийства королевы? Мы же только что поженились!



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

После завершения игры нам демонстрируют таблицу рекордов. И сразу ясно, какую известную династию вы опередили, а до какой еще расти и расти.

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.real-time.historic **Зарубежный издатель:** Paradox Interactive **Российский издатель:** не определен **Разработчик:** Paradox Interactive **Мультиплеер:** до 32 игроков **Обозреваемая версия:** PC **Страна происхождения:** Швеция



Стройте здания в городах и закладывайте новые поселения. Иначе однадве войны, и страна обанкротится.





ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

Плохо быть отцом. Голова раскалывается, как представишь, что страну придется разделить между сыновьями. Вот и думай, то ли сделать из королевства Литовского, Польского и Русского три отдельные державы, то ли менять право наследования. Как поступить? Поделишь владения между сыновьями – переселишься после смерти в тело одного из них и будешь управлять огрызком былого величия. Не поделишь, будешь годами убеждать вассалов (всяких там графьев, баронов, епископов) изменить схему передачи трона на ту, где все отойдет одному государю. А ведь те тоже не дураки, им выборную власть подавай, чтобы даже самый мелкий дворянчик имел шансы на скипетр.

Хорошо быть подлецом. Подсылаешь убийц – вуаля, непокорный герцог уходит на тот свет, а его корона передается более склонному к сотрудничеству с «федеральным центром». А то и вовсе учиняешь какую-нибудь сложную схему, планируя смерть пяти-десяти ключевых фигур, чтобы оттяпать себе пяток провинций или добиться импера-

Перейти через Альпы – подвиг, достойный Суворова. Но повторить его реально лишь в отдельных точках.

Ильханат с Золотой Ордой – две державы монголов. Те еще звери: не успели появиться на карте, как подчинили несколько крупных государств. Чую, война с ними будет нелегкой.

торского титула. Главное – не переборщить и все распланировать так, чтобы вожделенные земли не уплыли в руки какого-нибудь дальнего родственника. Волей-неволей принимаешься изучать генеалогические древа противников, прикидывая, как бы половчее обстряпать свои темные делишки.

БЕЗ ПРЕСТИЖА В ФЕОДАЛЬНУЮ ЭПОХУ НИКУДА, С НЕЗНАМЕНИТЫМ МОНАРХОМ СЕРЬЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК РАЗГОВАРИВАТЬ НЕ СТАНЕТ.

Плохо быть подлецом. Не повезет – и твоего ассасина поймают. Раз поймают, два поймают, а там и сами убийц пришлют. В качестве ответного жеста доброй воли, так сказать. И добро, если этим ограничится, особо злобные любят еще и Папе Римскому нажаловаться. Тот возьмет да и отлучит от церкви непослушное чадо Божье. И что дальше? Как отбиваться, если следующий Крестовый поход отправится в твои земли, вассалы откажутся воевать и поднимут мятеж, а крестьяне пойдут жечь господские владения? И вот уже на горизонте блистают доспехами орденские рыцари с крестами на плащах, а ручеек золотых из казны превращается в полноводную реку, скрывающуюся в бездонных карманах наемников.

Хорошо быть католиком. Чувствуешь за спиной поддержку Папы, знаешь, что в войне не на жизнь, а на смерть с язычниками или мусульманами тебя обязательно поддержат единоверцы. А коли станет совсем туго, свою удаль молодецкую покажут тамплиеры или госпитальеры, засидевшиеся без битв. Да, не бесплатно – придется пожертвовать частью благочестия, убеждая вступиться за правое дело, но уж больно хороши парни, чтобы отказываться от их помощи в битве с египетским или турецким султаном.

Плохо быть католиком. Даже развестись с женой просто так нельзя, надо Папу уговаривать. А тот еще и постоянно со своими идеями вылезает, предлагая Иерусалим отвоевывать поехать или хотя бы Бейрут какой-нибудь. Да еще и все деньги от подчиненных епископов себе забирает, лишая короля законного источника дохода. Одно утешение – антипапу можно провозгласить и начать подчиняться ему. Фальшивый понтифик не будет приставать к владыке, помня, кому он обязан по гроб жизни и позволяя даже священников обирать. Хотя, может, в православие перейти? Там как-то попроще, пока монгольские тумены из далеких степей не придут.

Хорошо быть агрессором. Отправляешь канцлера к соседу, и тот рано или поздно обнаружит документ, доказывающий твои права на соседнее графство. А там и до войны недалеко – собираем войска, призываем на службу вассалов и наемников и отправляемся наводить порядок в чужих землях. Дальше просто – разбить армию врага, осадить замки, взять на щит монастыри и города. Ну и договориться о лучшем мире, прирастив свою державу еще одним кусочком. Только далеко на войну ходить лучше пореже, а то еще и флот содержания потребует.

Плохо быть агрессором. По какой-то загадочной причине перед объявлением войны надо распускать армии и увольнять наемников. И снова платить «псам войны» немаленькие деньги за возвращение на службу. Вассалы, опять же, постоянно расстраиваются, требуя соблюдать правило «40 дней в году». Дескать, больше они сражаться на нашей стороне не обязаны. К счастью, уходить из армии подчиненные не рискуют, разве что когда вы окончательно испортите от-

ИЗ КНЯЗЕЙ В ИМПЕРАТОРЫ

И граф захудалой области в Ирландии, и басилевс Византии всегда найдут в Crusader Kings II, чем заняться. Граф станет медленно, но верно расширять свои владения, мечтая о королевском троне и мелкими шажками продвигаясь хотя бы к герцогской короне. У константинопольского владыки другие заботы – удержать захваченное, отбившись от врагов и непокорных вассалов. Крупным странам часто грозит распад, как это случилось со Священной Римской империей на скриншоте. Удастся ли ей возродиться? Да, если появится правитель с хорошими характеристиками.



ношения с ними. Но вот если закончатся деньги, жди беды – наемные подразделения в лучшем случае сбегут, а в худшем и вовсе перейдут в противоположный лагерь. В общем, нанимать кондотьеров, если платить нечем, не стоит.

Хорошо быть государем. Все к тебе идут со своими вопросами, всем нужен совет или решение высшей власти. Купцы просят учредить ярмарку, рыцари мечтают о проведении турнира. Первые одарят вас деньгами, вторые же престиж государства поднимут. А без престижа в феодальную эпоху никуда, с незнаменитым монархом ни один серьезный человек разговаривать не станет. И, наоборот, великого правителя из древней династии все уважают, радуясь заключению союза с ним. Иногда же жизнь подкинет что-то неординарное, вроде дыры в земле, откуда доносятся запахи серы и непонятные вопли. Почему бы не стать после такого на пару лет королем-детективом?

Плохо быть государем. Придворные наушничают друг на друга и всячески подставляют соперников. А чуть что – бегут к правителю со своими проблемами. И как тут решить, кого поддержать в споре, если один – твой брат, а второй – канцлер с блестящими данными для дипломатической карьеры? Ставишь игру на паузу и прикидываешь, как минимизировать потери. Потом же кусаешь локти, видя, как братишка сбегает к неприятелю и начинает подбивать того развязать войну за твой трон. Ладно, если рядом одни захудалые княжества, а ну как намылится дорогой родственничек в Византию да еще и уговорит ее на вторжение? Хотя и в спокойные дни королем быть нелегко – позволишь селянам посмотреть на жонглеров, а тут раз – и церковники возмутятся, что это за игрища бесовские на ярмарке творятся.

Плохо сделана Crusader Kings II. Мусульмане и язычники составляют слабую конкуренцию христианам, уже через сто лет уступая половину своих земель. Захудалых дворян допускают к свадьбам с византийскими принцессами и владимирскими княжнами. Правителю в «миссиях» зачем-то предлагают прикончить собственную жену на следующий день после венчания. Да и в целом убийства в разы ускоряют дело расширения страны. И это я еще молчу про нелепые DLC, добавляющие лишь музыку и гербы. И все же часть этих проблем патчи уже убрали.

Хорошо сделана Crusader Kings II. Приятно окунуться в мир средневековых интриг и политики, применив управленческие таланты по назначению. Забавно узнать, что твой наследник задумался об инцесте, и пришло время искать ему невесту, фильтруя список кандидаток по характеристикам. Весело отправляться на войну или охоту, расширяя пределы державы до самого дальнего моря. И главное, интересно жить в шкуре феодала. Как владыки огромной державы вроде Священной Римской империи, так и скромного князя полоцкого. Ведь двух одинаковых партий здесь не бывает, а это – лучшая похвала хорошей стратегии. **СИ**

▼ У правителя две короны, но законы в странах разные. В королевстве Литовском процесс централизации дошел до абсолюта, в Польше же пока царит анархия.





За мусульман, язычников и республики играть нельзя. Видимо, исправят это только в дополнении.



Уважаемые короли, не берите много герцогств в прямое управление, раздайте их вассалам (по штуке в одни руки) – и увидите, как у тех поднимется настроение.



Король литовский и польский Давыд II Матфеевич за подвиги на ниве интриг заслужил прозвище «Жестокий».



О, ДАЙТЕ, ДАЙТЕ МНЕ СОВЕТ

За троном монарха стоят пять советников, дающих бонусы к характеристикам сюзерена и способных на уникальные действия. Канцлер улучшает отношения с вассалами и соседями и фабрикует претензии на какой-нибудь титул. Маршал подавляет восстания, тренирует войска и ускоряет исследование военных технологий. Управляющий занимается технологиями экономическими, помогает в сборе налогов и убыстряет строительство зданий. Мастер интриг раскрывает заговоры, строит шпионскую сеть и крадет исследования (шлите в Константинополь, не промахнетесь!). И, наконец, капеллан налаживает отношения с церковью, обожает культуру, борется с ересями и язычеством. Выбирайте советников по соответствующей характеристике, только жену на эти посты не ставьте. Она и так поднимет ваши параметры.

Андрей
Окушко





Кампания больше похожа на обучение, но события в миссиях меняются стремительно.



Графика на удивление отличная. Да и мир совсем не статичен, есть на что посмотреть.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Oil Rush

RTS ЗА СВОЮ ИСТОРИЮ ПРОШЛИ ДЛИННЫЙ ПУТЬ, ЭВОЛЮЦИОНИРОВАВ В ОДИН ИЗ СЛОЖНЕЙШИХ ЖАНРОВ С ЕГО УЖАСАМИ МИКРОКОНТРОЛЯ И ТЫСЯЧАМИ ТАКТИК ДЛЯ КАЖДОЙ КАРТЫ. И КАК ЖЕ ЗДОРОВО, КОГДА ПОЯВЛЯЮТСЯ ТАКИЕ НЕ НАПРЯГАЮЩИЕ ВЕЩИ, КАК OIL RUSH, С ПРОСТЕЙШЕЙ МЕХАНИКОЙ, НО ИНТЕРЕСНЕЙШИМ ГЕЙМПЛЕЕМ.

Платформа: Windows, Mac Жанр: strategy.real-time.modern Зарубежный издатель: Iceberg Interactive Российский издатель: не определен Разработчик: Unique Corporation Мультиплеер: до 4 человек Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Россия

Казалось бы, примитивнейшая штука эта Oil Rush. Вырезанное строительство базы, ограниченное число юнитов, отсутствие разделения на расы – кто в XXI веке так делает стратегии? Даже рамки, обводящей отряды, нет! Как жить, как воевать? Очень просто – выбираете производящий технику завод и указываете, куда отправляться кружащимся вокруг него кораблям и самолетам. Те, рассекая водную гладь и воздушное пространство (суша почти вся ушла под воду после глобальной катастрофы), ринутся выполнять ваши указания. Доберутся до цели – и начнется кутерьма, битва с охранниками и турелями. Победят – и завод/нефтяная вышка перейдут в ваши руки. И так до тех пор, пока кто-то не выполнит цель: уничтожить всех, защитить своих или собрать определенное количество баррелей «черного золота».

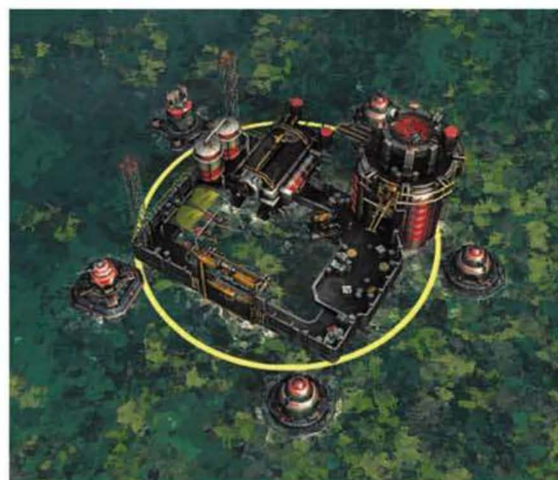
Примитивно? Ни в коем случае! Просто, да, но попробуйте сразиться с AI на высшей сложности, обнаружите, что тот обожает ходить толпами, а не поодиночке, и не гнушается бить в тыл. В первый раз я даже немного опешил, когда мимо моего наступающего флота гордо продефилировал десяток гидроциклов и захватил платформу прямо возле стартовой точки – давненько не приходилось сталкиваться с такой наглостью в рядовых RTS. И это здорово, ведь страсти кипят, а отсидеться в обороне не получится – нефтяные вышки турелями не оборудуются из принципиальных соображений, да и ресурсов на буйки с пулеметами или зенитками уходит многовато. Лучше уж потратить их на апгрейды, так как юниты производятся автоматически.

Улучшений хватает, каждому понравится что-то свое, в зависимости от тактики. Крайне рекомендую, однако, доводить до финала выбранную ветку «технологий», прежде чем хвататься за что-то еще. Ведь самое вкусное, скажем, ядерное оружие, находится в самом низу. К слову, на исследования драгоценное «черное золото» не тратится, уходят лишь очки опыта, получаемые за убийства. Вложились, например, в атаку, и сможете всего за 100 нефти (чуть больше суммарной стоимости одной улучшенной турели) засветить по авиазаводу «нюкой».

Правда, бить супероружием (да и вообще применять атакующие способности) стоит лишь перед началом решительного наступления, промедлите – напоретесь на кучу самолетов, автоматически отстроившихся на фабрике. Oil Rush не терпит промедления – юниты клепаются с высокой скоростью и столь же быстро теряются в боях. Партия редко занимает больше 20 минут, три-четыре решительных набега, оккупация ключевых точек, и уже ясно, у кого больше шансов на победу.

Недостатков два. Во-первых, из-за отсутствия рекламы о проекте мало кто слышал, и найти в онлайне соперников можно не всегда. Во-вторых, через недельку Oil Rush приедается. Но если использовать игру как «coffee break RTS», уделяя ей по полчасика в день, удовольствие растянется на месяц-полтора. Согласитесь, немало для дебютного проекта. Надеюсь, у него будет продолжение. **СИ**

6.5
ОЦЕНКА



Хотите больше юнитов? Захватывайте заводы, иначе упретесь в лимит производства.

ОТКУДА НОГИ РАСТУТ?

Кому как, а мне здешняя механика напомнила древнюю Z. Точно так же нет развития базы, идет борьба за территорию, ускоряется производство при захвате ключевых точек. И так же время – важный ресурс. В условиях отставания от противника по числу заводов, единственный шанс – действовать агрессивно и отобрать у него пару-тройку платформ до формирования великой армады, что сметет вас с лица воды. Правда, обводящая юниты рамка в Z все же была. В Oil Rush же приходится довольствоваться возможностью отправлять в атаку половину или четверть отрядов или же технику определенных типов.



Анна Янилкина



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

НУ ЧТО, ЛЮБИТЕЛИ УБИВАТЬ ВСЕ, ЧТО ДВИЖЕТСЯ, ПРИЗНАВАЙТЕСЬ: СОСКУЧИЛИСЬ ВЫ ПО КРОВИ, ПУЛЕМЕТНЫМ ОЧЕРЕДЯМ, ХЭДШОТАМ И ЗАСАДАМ? ТОГДА САМОЕ ВРЕМЯ РАСЧЕХЛИТЬ БОЕВЫХ РОБОТОВ, ДОСТАТЬ СВЯЗКУ ГРАНАТ И ВЫБРАТЬ СЕБЕ ТАЙТЛ ПО ВКУСУ. Я ОБЕЩАЮ, ЧТО ВАШИ ПАЛЬЦЫ И ПЛЕЧИ БУДУТ НЫТЬ ОТ НАПРЯЖЕНИЯ, ПОТОМУ ЧТО АПРЕЛЬ ПОРАДУЕТ НАС АЖ ЧЕТЫРЬМЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИМИ ШУТЕРАМИ, ВКЛЮЧАЯ НЕБЕЗЫЗВЕСТНЫЙ TRIBES: ASCEND И BLACKLIGHT: RETRIBUTION.

NEW!



Blacklight: Retribution

BLACKLIGHT.PERFECTWORLD.COM

ДОКАЖЕТ, ЧТО ВАШ КОМПЬЮТЕР НИКУДА НЕ ГОДИТСЯ

+ Один из самых красивых MMOFPS
+ Обширно модифицируемое оружие и броня
+ Отличные карты и геймплей
– Требователен к железу
– Perfect World Int.

В свое время Eurogamer в обзоре Blacklight: Tango Down выдал потрясающую фразу: "Он открывает дверь с ноги, плюхается в ваше любимое кресло, задирает свои грязные армейские ботинки на ваш кофейный столик и хвастается тем, что приносит высококлассный геймплей в игру, которая стоит 15$". Хорошо, что в конце концов разработчики все же осознали, что их заявления были дальше от действительности, чем им бы хотелось, и решили по крайней мере дать им приличное основание. Так и появился полностью онлайновый сиквел без одиночной кампании и PvE, но с блэкджеком и фирменными чертами предыдущей части.

Retribution, как и Tango Down, использует Unreal Engine 3, но имеет высококлассную графику, которая позволяет наслаждаться каждой черточкой на любимой винтовке, отличный интерфейс, абсолютную кастомизацию брони и оружия, продуманные карты и фирменное рентгеновское зрение, которое позволяет пусть недолго, но видеть противника даже сквозь стены. Единственный ее минус это то, что она принадлежит Perfect World Int. Но вы ведь знаете, как с этим справиться?

NEW!



Tribes: Ascend

TRIBESASCEND.COM

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, БОЛЬНЕЕ

+ Известная серия игр
+ 12 классов
+ Джет-пак и скольжение
+ Динамичный бой

Яркий и стремительный, в духе неумирающей классики, Tribes: Ascend – это продолжение известного, но довольно старого шутера Tribes: Vengeance. Те, кто знают эту игру, ждали ее с особым упорством, сузив глаза, пристально наблюдая за каждым шагом разработчиков и припася парочку проклятий на всякий случай. К счастью, большая их часть осталась неиспользованной, ведь Tribes отлично передал дух серии и все ее фишки.

С учетом последних тенденций наверняка многим понравится то, что в этой игре слыхом не слыхали о реалистичности. Фактически здесь не просто можно летать, здесь нужно летать: карты строились с учетом полета и скольжения, позволяющего разгоняться до приличных скоростей. Здесь нет долгих засад и филигранной тактики – каждая битва отличается стремительностью боевого самолета и заставляет игроков двигаться чуть ли не каждую секунду боя. Транспорт, штурмы и обороны баз, несколько интересных режимов, 12 классов со своей системой развития… словом, в Tribes: Ascend стоит поиграть даже в том случае, если вы никогда не слышали об этой игре.

NEW!



Rise of Dragonian Era

RODE.NETGAME.COM

САМОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

+ Можно сражаться и летать на драконах
+ Квесты и достижения
± Фракционное PvP
– Не самая лучшая графика

Как и Magic World 2, RODE – это отличный пример того, как одна уникальная и хорошо поданная фишка может заставить нас не обращать внимания на пиксели, с особым упорством размазанные по экрану. И для RODE таковой стали полеты на самых настоящих драконах, которые покоряют как максимально возможной скоростью, так и возможностью полноценно сражаться в воздухе. Помимо огнедышащих ящериц-переростков мы получаем в свое распоряжение парочку забавных рас, относительно приятную прокачку, которая разбавляется достижениями, несколько вариантов массового PvP, контроль территорий и осады замков, а также систему питомцев.







APB Reloaded

APB.4GAME.RU

ЗАПАХ ПРЕСТУПЛЕНИЙ ПО УТРАМ

+ Две враждующих стороны
+ Интересный геймплей
+ Большие бесшовные локации
+ Отличная кастомизация внешнего вида

Как мы относимся к тому, чтобы играть в русифицированную игру, но без периодически выпадающих тут и там стен текста на английском, лагов и игроков, иногда выдающих совершенную тарабарщину? Да это будет просто леген… подождите-подождите… дарно! Благодаря тому, что локализацией All Points Bulletin занимается «Иннова», мы не только сможем играть исключительно с «нашими», но и получим в перспективе уникальные плюшки, созданные специально для наших серверов. Нам, к тому же, обещают хорошую защиту от нечестных игроков, мгновенную установку обновлений, а одним из самых положительных моментов является отсутствие переноса с зарубежных серверов. Так что в Сан-Паро пока что все равны. А тех, кто «равнее», мы поставим в угол и с наслаждением расстреляем.



Magic World 2

MW2.RU

ПЛЮШЕВЫЕ МЕДВЕЖАТА – ВОН ИЗ ОЧЕРЕДИ!

+ Гибкое развитие персонажа
+ Обширная система PvP
+ Развитие питомцев и маунтов
– Слегка однообразный геймплей
– Графика – не шедевр

Давайте закроем глаза на странную полугибридную камеру. Давайте не будем обращать внимание на страшноватую графику. Давайте забудем про интерфейс двухсотлетней давности. В конце концов, тут можно уничтожать гильдии! И лишь за одно это Magic World 2 можно простить все имеющиеся и все будущие прегрешения. Готовьтесь к хардкору в квадрате, ведь начиная уже с 20-го уровня в MW2 открывается свободный PK, и каждый становится потенциальной жертвой или вашим убийцей. Самые эпичные по размаху и последствиям стычки происходят между гильдиями, которые ожесточенно отстраивают свои замки лишь затем, чтобы потерять абсолютно все в случае провала. Никаких компромиссов и сантиментов – гильдия, чей замок был покорен, автоматически стирается с лица земли. Ну разве не прелесть?



Аллоды Онлайн

ALLODS.MAIL.RU

MISTS OF PANDARIA? НЕ, НЕ СЛЫШАЛИ.

+ Детально проработанный и захватывающий мир
+ Астрал и корабли
+ Тонна разнообразного контента
– Больно бьет по кошельку

Если вы таким же мистическим образом, как и я (каюсь и посыпаю голову пеплом), умудрились пропустить громаднейшее обновление в «Аллодах Онлайн», то «Игра Богов» с нетерпением ждет вас. Список изменений был настолько вкусным, что перед ним просто невозможно устоять: в игру наконец-то была введена вторая специализация, максимальный уровень поднялся до новой планки, появился интересный игровой класс, три локации и долгожданное рейдовое подземелье – Мертвый Город. И самое главное – в игру недавно ввели сороку. Не понимаю, как мы раньше жили без нее?

Между прочим, пока мы тут не можем оторваться от ME3, компания Webzen, которая является издателем нескольких MMO, вроде SUN Online, MU Online и Archlord, проводит печальную акцию. Стоит только изъявить желание, и вам на блюдечке преподнесут полностью одетого (!) персонажа высокого уровня (!) в любой из этих трех игр. Что тут печального, спросите вы? А то, что к тому времени, как вы прочитаете это, акция уже закончится. Черт бы побрал эту задержку во времени!







Final Fantasy XIV

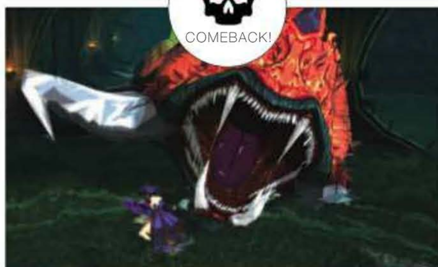
FINALFANTASYXIV.COM

АХ, ЭТИ БРОНИРОВАННЫЕ ЦЫПЛЯТА

- + Своеобразная, но гибкая система классов
- + Впечатляющая графика
- + Интересный сюжет
- – Неудобное управление
- – Тотальный дефицит PvP

Вы, наверное, помните, что, когда FF XIV позволила широким массам приобщиться к своему миру, каждый обзор фактически можно было уложить в одну фразу: "Графика, конечно, зашибись, но вот все остальное…". Поэтому неудивительно, что разработчикам пришлось срочно переводить игру на F2P, чтобы хотя бы отчасти искупить целый список недостатков. Полное искупление заняло у Square Enix больше года, но, в конце концов, три месяца назад, игре была возвращена ее подписка. Считающееся самым большим обновлением за историю игры, 1.2.1 приносит с собой ряд значительных новшеств. В их числе 7 новых классов, среди которых, слава MMO-богу, нет никаких крафтеров, 2 новых рейдовых инстанса, личные дома (или то, что они так называют), броня для цыплят, новые задания, события и умения. Поэтому, если вы благополучно пропустили то феерическое безобразие, творившееся на самых ранних этапах игры, то, может быть, сейчас самое время дать игре новый шанс.





Rusty Hearts

RUSTYHEARTS.PERFECTWORLD.COM

БОЛЬШЕ АНИМЕ, ХОРОШЕГО И КИТАЙСКОГО

- + Уникальный графический стиль
- + Рейдовые подземелья
- ± Инстансовый геймплей
- – Страдает от всех недостатков подобных MMO, вместе взятых
- – Perfect World Int.

Одна из тех игр, которые принято называть «инстансовыми MMO», Rusty Hearts, скажу я, положа руку на сердце, является далеко не самым лучшим, но весьма своеобразным экземпляром. Как и многие MMO такого типа, она страдает однообразным геймплеем, полна одинаковых персонажей и, к тому же, принадлежит Perfect World Int., что делает ее автоматически недоступной для России. Но есть в ней и парочка плюсов: это ее уникальный рисованный стиль (смесь аниме и фэнтезийных окружений), в придачу к которому дается кое-какое PvP и неплохой кооперативный геймплей.

В обновлении Requiem нет каких-либо сумасшедших введений, но вместо этого вы можете приобрести нового персонажа Roselle, посетить пригоршню новых подземелий, заглянуть в рейдовый инстанс и опробовать в деле новое оружие. Негусто... но кому-то же должна нравиться эта игра.





Aion: The Tower of Eternity

AION.RU

ТАК И БЫТЬ, ОБОЙДЕМСЯ БЕЗ ОСАДНЫХ ГОЛЕМОВ

- + Красивая графика
- + Массовые сражения
- + Стала менее хардкорной
- + Получила обновку в виде 3.0
- – Требовательна к компьютеру

Вы наверное хотите спросить, что Aion опять делает в списке? О, да ничего особенного, он просто стоит в уголке и ждет, когда мы наконец-то закончим мучать Mass Effect 3 и уделим внимание его масштабному обновлению «Новая Эра». Если честно, то перечисление всех изменений отняло бы совершенно непостижимое количество времени, но хотя бы трех из них хватит, чтобы мы действительно отставили в сторону штурмовую винтовку и смахнули пыль с крыльев. В первую очередь, это увеличение максимального уровня до 60, введение двух новых локаций и девяти подземелий. Во-вторых, появился новый сервер, предназначенный для персонажей с 1 по 45-ый уровень, на котором опыт капает на 25% быстрее. А в третьих, теперь каждый игрок сможет рассекать на собственном маунте и приобрести личный дом. Советую поторопиться: коттеджики-то быстро разбирают!

Даже если у вас совершенно неприличным образом тормозит Blacklight: Retribution, вам надоел All Points Bulletin', а Tribes: Ascend заставляет вас испытывать неконтролируемые вспышки агрессии, у вас остается еще парочка вариантов. Первый – это шутер Repulse, который вышел в феврале, имеет неплохой список карт и режимов и, самое главное, не будет требовать от вашего компьютера невозможного. А второй – это, конечно же, мультиплеер Mass Effect 3, который может оказаться настоящей находкой даже для подлинных пацифистов.

Анна
Янилкина



Aion: The Tower of Eternity

ТЕМ, КТО ВОЗВРАЩАЕТСЯ В ММО СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ, ДОСТУПНО СОВЕРШЕННО ОСОБОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ: ОНИ МОГУТ ЗАКОННО РАЗДРАЖАТЬ ВСЕХ ФРАЗАМИ "А ВОТ ДВА ГОДА НАЗАД СОЛНЦЕ БЫЛО ЗЕЛЕНЕЕ..." И ПРИ ЭТОМ ЛЕГКО ИЗБЕГАТЬ ВСЕОБЩЕГО ПОРИЦАНИЯ. И НАДО СКАЗАТЬ, ЧТО Я ОЧЕНЬ ЛЮБЛЮ ПРОДЕЛЫВАТЬ ЭТОТ ТРЮК, И ОСОБЕННО – С ХОРОШИМИ ИГРАМИ, ПОЭТОМУ, КОГДА Я УЗНАЛА О СКОРОМ ВЫХОДЕ ОБНОВЛЕНИЯ 3.0 В AION, ВОПРОС «ВОЗВРАЩАТЬСЯ ИЛИ НЕТ» НЕ СТОЯЛ ВООБЩЕ. ПАРА ЧАСОВ – И НАДО МНОЙ СНОВА СИЯЕТ ХОЛОДНОЕ ЗИМНЕЕ СОЛНЦЕ БЕЛУСЛАНА, А ВПЕРЕДИ ЕЩЕ ПЯТЬ (А ЧЕРЕЗ ПАРУ НЕДЕЛЬ – ЕЩЕ ПЯТЬ) УРОВНЕЙ, И МАССА ИНТЕРЕСНОГО.

Жанр: MMORPG Издатель: NCSoft Издатель в России: Innova Systems Разработчик: NCSoft Интернет: aion.ru Текущий статус: «Новая эра» Объем клиента: ~17 GB







ПЕРВАЯ ОСТАНОВКА ПАНДЕМОНИУМ

На заметку: если вы увидите вылетающего из-за угла пингвина, не стоит тыкать в него пальцем и орать о конце света, как я. А то от осуждающих фраз в чате потом просто некуда деваться.

На самом деле, проведя несколько лет вдали от захватывающих видов Aion, нетрудно забыть о его фантастической красоте (еще больше подтянутой в патче 2.5). Города теперь похожи на настоящую ярмарку чудес: благодаря улучшенному освещению все расцветает новыми красками, броня сияет на солнце, разноцветные питомцы пищат и носятся, как одержимые, а сами даэвы щеголяют костюмами и доспехами всех фасонов и расцветок. Стоит заметить, что сейчас Aion куда больше похож на фирменныеMMORPG корейского разлива из-за неформатных футболок и одежды, но вся эта вакханалия приятно разбавляет агрессивно-мрачный стиль асмодеанских доспехов.



ВТОРАЯ ОСТАНОВКА СВЯЩЕННЫЕ АРЕНЫ

Первое правило «Третьей священной арены» – не ходить на священную арену 50-ым стражем.

Признаться, даже в те моменты, когда мы убивали очередную группу 50-ых элийцев или успешно скидывали паровоз из монстров на слишком ретивых товарищей из Insane, мне всегда чего-то не хватало. И только теперь, спустя два года, я, наконец-то, поняла: это была отчаянная жажда адекватного и при этом веселого PvP. Поэтому совершенно неудивительно, что второй достопримечательностью в моем списке стали священные арены.

Первые две арены, несмотря на название, предназначены для PvE, а вот третья функционирует в двух PvP-режимах: «все против всех» и «1 против 1». И тут, что уж говорить, каждый сам себе царь и бог. В первом случае на сцену выходят от 6 до 10 игроков, и через несколько секунд там творится абсолютный хаос, в котором просто моему несчастному стражу в полусобранной PvP-броне накостыляли в два счета. Однако дуэли один на один – это настоящее развлечение, которое доступно даже таким плюшевым медвежатам, как я. Огорчает только то, что зайти на арену можно только один раз в день, но, по крайней мере, тренировочный режим доступен в любое время дня и ночи.

ТРЕТЬЯ ОСТАНОВКА КЕЛЬКМАРОС И 55-ЫЙ УРОВЕНЬ

Печальная правда: при виде шагающих боссов лучше склеивать крылья сразу. Они, кажется, имеют глаза и на спине и способны замечать неудачливых даэвов с огромного расстояния.

В моей памяти прокачка в Aion осталась процессом весьма прозаичным. Он, как самая настоящая ведьма в пряничном домике, сначала заманивал нас обилием заданий и интересной историей, в которой подробно рассказывалось, почему мы – настоящий пуп земли. А сразу после 25-го уровня он без малейшей жалости сажал игроков на противень и отправлял в печь бесконечных повторяющихся заданий и монстров, изредка перемежавшихся короткими сюжетами.

Поэтому вдвойне приятней видеть, что геймплей стал намного более дружелюбен к соло-игрокам и обзавелся множеством введений, значительно упрощающих процесс. Прощай, однообразное ковыряние ежедневных заданий: теперь вы вполне сможете довести своего персонажа до приличных уровней, ни разу даже не задумавшись о поиске постоянных товарищей. Соло-подземелья отлично разбавляют путь до максимального уровня, крафт стал намного более приятным занятием, а соло-арена и новые миссии не дают заскучать от убийства монстров. При этом путь от 50-го до 55-го уровня занимает всего неделю, а в 3.0 полная прокачка занимает всего месяц при игре 1-2 часа в день.









ЧЕТВЕРТАЯ ОСТАНОВКА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Соло-подземелья – это отличная тренировка перед походом в групповой вариант. Здорово помогает вспомнить, что именно делает «вот та кнопка на Alt+6».

Несмотря на то, что гладиаторы, кажется, каким-то мистическим образом захватили Атрею, найти товарищей стало значительно проще. В чат постоянно прилетают ссылки на группы в различные подземелья, а система наставников обеспечивает старших игроков плюшками за помощь новичкам. Эх, прощайте такие эпичные вайпы на последней секунде: вместе с введением поиска группы были ослаблены и многие подземелья. Теперь даже полностью случайный набор персонажей может пройти их без существенного ущерба своим нервам.

В целом в Aion стало еще сильнее заметно желание разработчиков равномерно снабжать игроков экипировкой, что в значительной мере осуществляется с помощью системы медалей. Приличную часть обмундирования можно купить за различные награды: они выдаются за ежедневные задания у фракций, добываются на аренах и в PvP-зоне. При этом повысился шанс получения предметов из боссов, упростились задания на получение золотых комплектов и, конечно же, появились новые симпатичные предметы.

ПЯТАЯ ОСТАНОВКА СИЛЕНТЕРА

Честное слово, того, кто придумал так расположить вход в Силентеру, стоило бы заставить искать Затерянного протодракона.

Тоннель Силентера – это второе место после Бездны, которое всегда обеспечивало страждущих даэвов свежим глотком массового PvP. В 3.0 эта локация, скорее всего, покроется пылью забвения, но ее роль с радостью возьмут на себя новые PvP-зоны. В таких локациях массовые сражения – это обычное дело, которому добавляют дополнительного драйва специальные задания и околачивающиеся повсюду монстры, а также полный запрет на киски (портативные воскрешающие обелиски).

ШЕСТА Я ОСТАНОВКА ДОПОЛНЕНИЕ «НОВАЯ ЭРА»

На заметку: Не пропустите его!

Казалось бы, прошло всего несколько лет, но Aion теперь – это на самом деле другая игра, намного более приятная и дружелюбная к игрокам любых предпочтений. Поэтому, если вы собирались когда-либо вернуться в Aion, не откладывайте в долгий ящик. Одно или сразу два огромных дополнения (в зависимости от того, как долго вы в нее не играли) – это, на мой взгляд, вполне весомая причина, чтобы заново распахнуть крылья над Бездной. А если вы еще сомневаетесь, тогда читайте статью в следующем номере, где я расскажу, как именно изменилась Атрея на этот раз. **СИ**



Анна Янилкина





All Points Bulletin: Reloaded

К СОЖАЛЕНИЮ, ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ПЕРЕЗАГРУЗКИ ПОЛУЧАЮТСЯ – ИНОГДА НЕКОГДА ЛЮБИМУЮ И НЕПЛОХУЮ, В СУЩНОСТИ, ИГРУ РАЗРАБОТЧИКИ УМУДРЯЮТСЯ ПРЕВРАТИТЬ В СУЩЕЕ ЧЕРТ-ТЕ ЧТО, И ДАЖЕ БЕЗ ВСЯКИХ БАНТИКОВ СБОКУ. НУ, С ЧЕРВЯЧКАМИ И КОСМИЧЕСКИМИ РЕЙНДЖЕРАМИ ВСЕ ВЫШЛО ВЕСЬМА НЕПЛОХО, НО ИСТОРИЯ ПОМНИТ И ПАРОЧКУ НЕУДАЧНЫХ ПРИМЕРОВ. К СЧАСТЬЮ, ALL POINTS BULLETIN СЛОЖНО ПРИЧИСЛИТЬ К ПОСЛЕДНИМ.

Жанр: MMOTPS Издатель: GamersFirst Издатель в России: Innova Systems Разработчик: Realtime Worlds Интернет: apb.4game.ru Похоже на: GTA, CrimeCraft
Текущий статус: открытый бета-тест Объем клиента: 4,7 GB

Realtime Worlds, надо признать, взялись воплотить очень неплохую задумку и посвятили разработке своего онлайнового шутера аж целых 5 лет. Но результат оказался… скажем так, далеко не отличным: отсутствие баланса, низкий FPS и отвратительная оптимизация заставили улицы Сан-Паро опустеть с поистине рекордной скоростью. Впрочем, надо отдать им должное – разработчики All Points Bulletin быстро утерли скупые мужские слезы и нашли нового издателя. Им стала студия Gamers First, которая подтянула шестеренки игровому балансу, почистила графику и самое главное, перевела игру на бесплатную основу. А сразу после релиза локализацией APB в России занялась «Иннова». Поэтому мы, наконец, можем в полной мере оценить все достоинства этой игры и не посылать каждые 2 минуты проклятия в сторону сумасшедшего пинга.

ГОРОД, КОТОРЫЙ НЕ ПЕРЕНОСИТ ПОРЯДОК

Сан-Паро встречает всех своих новобранцев с размахом: свистом пуль, взрывами, разбитыми автомобилями, сплошным хаосом и неразберихой. Удивительно, что в этом городе еще остались мирные жители: тут людей давят машинами и расстреливают сотнями даже силовики. Тощий город за это время не потолстел ни на улицу – он по-прежнему состоит всего лишь из трех районов. В Социальном игроки могут основательно припудрить свои носы, а Деловой и Портовый являются ареной вечного столкновения криминалов и силовиков. Утешает лишь то, что кантоваться в высотных стенах надоевших кварталов осталось относительно недолго. Через какое-то время на сцене появится район Asylum, а вместе с ним и новые режимы боя.

Как и следовало ожидать, криминалов в мире APB всегда больше, чем силовиков: все любят быть «плохими ребятами». Однако при создании первого персонажа стоит учитывать не только стиль жизни и баланс сил, но и подход к зарабатыванию наличности. Силовики


Неужели никогда не видели Спанч-Боба с пушкой?







▲ Жизнь у жителей Сан-Паро совсем не сахар.

▶ Первое правило «Бойцовского клуба»…

▼ Машина – персональная гордость каждого игрока.

НЕ СТОИТ УДИВЛЯТЬСЯ, ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ УВИДИТЕ, КАК БЭТМЕН ГРАБИТ КАКОЙ-НИБУДЬ МАГАЗИН.

могут доставлять угнанные автомобили, докладывать о преступлениях и арестовывать противника, в то время как криминалы занимаются чистым грабежом. Красть машины, сразу скажу, намного проще, зато угнать у криминала «честно скоммунизденный» драндулет в разы интересней.

Помимо этого, связные готовы в любой момент подсунуть вам миссии в виде срочного изъятия нелегальных органов или подрыва машины местного богача. Вполне возможно, что несколько этапов удастся пройти в гордом одиночестве, но потом на горизонте обязательно замаячит противник, которому будет поручено вас обезвредить. Вы зовете подмогу, он не остается в долгу – и вот уже битва за контрольную точку превращается в настоящую баталию. Победа никогда не дается легкой ценой: пара-тройка выстрелов в пятку с точно такой же вероятностью убьет вас, как и прямые попадания в голову. А поскольку бронежилеты разработчики хоть и обещали, но пока не ввели, то умирать вы будете много и часто. Хорошо, что к остальным это тоже относится.

Кстати, не стоит удивляться, если вы вдруг увидите, как Бэтмен грабит какой-нибудь магазин: кастомизация внешности тут действительно на высоте. Пропорции пусть и не меняются слишком кардинально, но экипировка и лицо – это совсем другой разговор. Поначалу все бодро рассекают в базовом наборе одежды или нижнего белья (да, быть убитым толстым мужиком в трусах – особенно обидно). Но по мере прокачки репутации с тем или иным связным будут открываться все новые детали гардероба. Социальный район дает шанс каждому почувствовать себя женщиной: игроки часами торчат у автоматов, выбирая цвет полосочек на кедах, разрисовывают личные авто, создают логотипы и музыку, которая проигрывается неудачливым соперникам в ожидании возрождения. Все эти художества, дизайнерские вещи и рингтоны можно втридорога продать на аукционе, поэтому хорошие творческие люди тут всегда в цене.

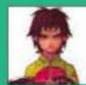
РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Выполнив всего пару миссий, вы сразу откроете для себя одну простую истину – с друзьями играть интереснее и проще. Новички и случайные товарищи с каким-то ожесточенном упорством любят бросаться живым мясом под пулеметную очередь и, кажется, не способны найти ни одного мало-мальски приличного спота. Но, по крайней мере, в своей смерти вы теперь не сможете обвинить плохой пинг и Луну в фазе Сатурна. Пули вылетают из ствола вместе с нажатием на курок, и если раньше из-за лагов автомобили легко могли поспорить в грации с куском мыла, то теперь они послушно откликаются на каждое ваше действие.

Надо признать, у All Points Bulletin по-прежнему есть недочеты в виде не полностью доработанного баланса, целого набора багов и не слишком большой спешки с контентными обновлениями. Но игра, пусть неровными, но зато уверенными шагами все-таки идет по пути к светлому будущему. Так что запрыгивайте в тачку, берите в зубы пистолет и начинайте сеять хаос – в конце концов, Сан-Паро просто создан для этого! **СИ**

Когда преступникам и хранителям порядка надоедает лупить друг друга по почкам, они не сидят в баре со стаканом виски, а идут на арену, которая появилась в версии 1.6. «Бойцовский клуб» – это две уменьшенных копии известных нам районов, в которых быстрые сражения происходят между большими командами. Deathmatch, «Царь горы» и удержание ключевых точек – классический, но веселый набор, который сразу покажет вам, что ваши руки все еще далеки от идеальной прямой.
В отличие от Champions Online или LotRO здесь нет глобального контента, который был бы недоступен без реального вложения денег, но по уже сложившейся традиции все желающие могут приобрести премиум-аккаунт. Он дает бонусы к репутации, игровой валюте, скидку в магазине и дополнительные слоты для дизайна. Скидка особенно пригодится, если вы все-таки решитесь потратить свои кровные на уникальное модифицированное оружие и машины. Такое оружие дает ощутимые бонусы, но все же не делает своего обладателя неуязвимым, поэтому правильно выбранная точка и прямота верхних конечностей все равно станут решающим фактором.

Юрий Левандовский



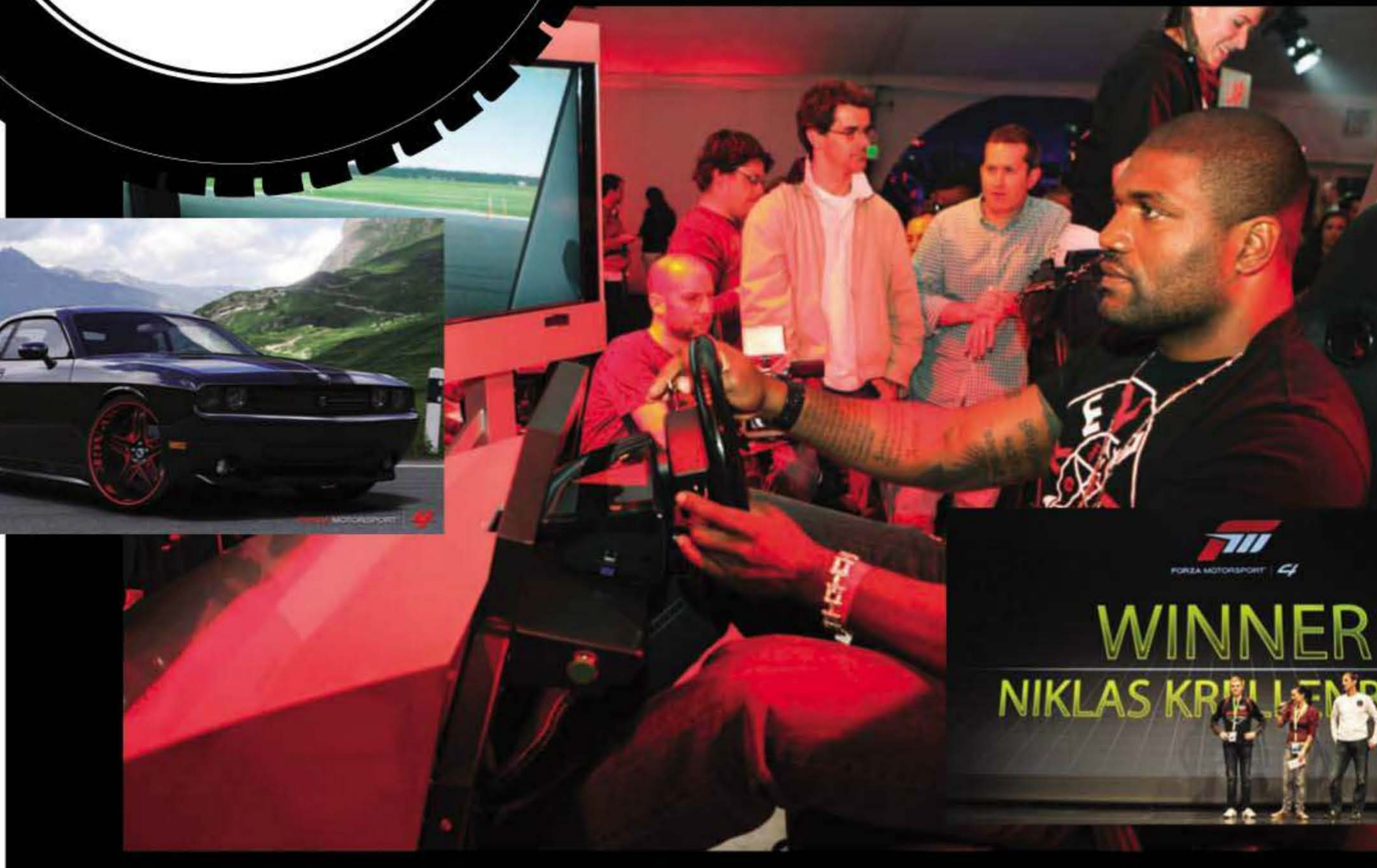
RACING MANIA

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ АВТОМОБИЛИ ТАК ЖЕ, КАК МЫ.









ОБГОНИ ЗВЕЗДУ, ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ГЕРОЕМ!

TURN 10, В ОТЛИЧИИ ОТ СЕРЬЕЗНЫХ ПАРНЕЙ ИЗ POLYPHONY DIGITAL, ПЫТАЮТСЯ РАЗНООБРАЗИТЬ СВОЙ ЕЖЕМЕСЯЧНО ОБНОВЛЯЕМЫЙ РЕЖИМ RIVALS ВСЕВОЗМОЖНЫМИ ЗАБАВНЫМИ СОРЕВНОВАНИЯМИ. ТЕПЕРЬ ВОТ МЫ МОЖЕМ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ ПОПРОБОВАТЬ ОБОГНАТЬ КАКУЮ-НИБУДЬ ЗВЕЗДУ.

ИГРЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

Причем, это не какой-то именитый гонщик или вообще человек имеющий отношение к автоспорту, это просто какие-то известные в Америке личности. В январе у нас был бейсболист, в феврале – актер и известный боец в смешаном стиле Rampage Jackson. Понятное дело, что каких-то заоблачных времен на трассе, даже в виртуальной гонке, они добиться не могут, но это все равно весело – ощутить себя лучше, чем знаменитость, тем более что всем, кто побьет время показанное этим человеком, разработчики высылают какую-нибудь уникальную машину, что очень приятно. Все эти начинания с привлечением живых людей очень радуют, но все же надеемся на дальнейшее появление и реальных гонщиков, чтобы было не просто приятно, а можно было гордиться тем, что ты показал время быстрее чем, скажем, Хуан Пабло Монтойя.

Однако жаль, что в России мы не можем принять участие в самых интересных и прибыльных заездах в Forza Motorsport. Да, именно прибыльных, ведь не так давно в Америке было проведено соревнование, которое проходило под акцией продвижения американской версии шоу Top Gear, победитель которого получал 100000 Microsoft Points. Что в общем-то весьма немалая сумма, выиграв столько хоть и виртуальных денег, можно забыть о том, что нужно платить хоть за что-то в Xbox Live на всю свою жизнь. А жители Германии, в то же время, могли получить намного более ценный приз, а именно новую BMW M5, причем не виртуальную, а самую что ни на есть настоящую. Забавно, что победителем чемпионата оказался молодой человек, который играет только на геймпаде, а не как большинство про-виртуальных гонщиков, с рулем. Но после того, как он выиграл отборочные онлайн-заезды, а затем финал, проходивший в Мюнхене, он получил в подарок новый топовый руль от компании Fanatec, а также, как мы уже сказали новую BMW M5, так что джойстик ему все же придется отложить и взяться за баранку всерьез. А нам остается надеяться, что когда-нибудь все эти соревнования доберутся и до России, и мы тоже сможем побороться за какой-нибудь ценный приз.







НОВОСТИ

СТАНЬ ПИЛОТОМ КОМАНДЫ FERRARI

ДЛЯ ВЕСЬМА НЕОБЫЧНОГО АВТОСИМУЛЯТОРА FERRARI VIRTUAL ACADEMY ВЫШЛО ДОПОЛНЕНИЕ ПРИВНОСЯЩЕЕ В ИГРУ ДВА НОВЫХ ТРЕКА И ДВЕ НОВЫЕ МАШИНЫ, СТОИТ ОНО ПРИ ЭТОМ ЦЕЛЫХ ДЕСЯТЬ ЕВРО.

Но это кажется жутким вымогательством, только если вы не знаете что такое Ferrari Virtual Academy. Это автосимулятор, созданный самой Ferrari и использующий всю их телеметрию и наработки симуляторов для тренировки гонщиков «Формулы 1». В прошлом году в нем был всего один трек и одна машина – собственно болид «Формулы 1». И пятеро лучших гонщиков, которые показали самые быстрые времена, смогли попасть на реальный трек на настоящих болидах под пристальным вниманием боссов Феррари. Теперь же нам доступна новая модификация болида Ferrari 150° Italia с системой KERS, а также самое реалистичное воплощение в виртуальном мире одной из лучших машин на планете - Ferrari 458. Как утверждает сама Феррари, перед тем как выпустить это дополнение, компания провела сотни часов тестов и сравнений данных симулятора с реальной жизнью, и смогла сделать поведение машины в игре максимально приближенным к реальному. То есть если вам нравится Ferrari 458 и вы хотите идеальный симулятор этой машины, то добро пожаловать на сайт www.ferrarivirtualacademy.com



WIESMANN GT MF5

МАШИНА НОМЕРА

FORZA MOTORSPORT 4 ПРОДОЛЖАЕТ РАДОВАТЬ НАС САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ И РЕДКИМИ СПОРТКАРАМИ В МИРЕ, В ЭТОМ МЕСЯЦЕ ОНА ПОДАРИЛА НАМ ТАКОЕ ЧУДО КАК WIESMANN GT MF5.

Многим хватает одного взгляда на внешность этого авто, чтобы влюбиться в него. Каждая деталь здесь создана для того, чтобы радовать как эстетически, так и технически. Единственная скучная часть во всей машине, это, наверное, 555-сильный двигатель от BMW. В остальном спорткар радует нетривиальным дизайном, шикарным салоном и что самое главное, великолепными ходовыми качествами, ведь эта машина создается энтузиастами автоспорта, для энтузиастов. Делает ее маленькая немецкая компания, штаб-квартира которой находится в Дюльмене, причем, что самое забавное, основной доход компании приносит ей производство жестких крыш для кабриолетов, а создание машин для них – почти что хобби. В год производится всего пятьдесят автомобилей, и чтобы купить один из них, вам придется записываться за полгода вперед. Стоит эта красотка немалые 180 тысяч евро, за эти же деньги вы бы смогли купить новый Porsche 911 Turbo, но ведь это так банально. И если вы не Ричард Хаммонд, то конечно же, выбирая из Porsche и Wiesmann, все любители экзотики выберут второе. А нам же можно только посочувствовать всем этим людям, платящим по восемь миллионов рублей за машину и затем ищущим, где бы ее заправить бензином 98 Super Plus, на котором она ездит. Нам даже не нужно ждать полгода, можно просто пойти в Xbox Live, заплатить 560 Microsoft Points за мартовское дополнение и наслаждаться гонками с друзьями.

Александр
Щербаков



Страна: Тунис
Виза: По туристическому ваучеру – без визы. Во всех остальных случаях виза нужна.
Валюта: Тунисский динар.
Для простоты расчетов: 1 динар примерно равен 20 рублям.
Языки: Тунисский диалект арабского и французский. Можете не забивать себе голову арабским, но французский в той или иной мере вам понадобится.
Когда ехать: Когда хотите. Но зимой в большинстве мест весьма прохладно (включая ваш номер в гостинице!). И в море вы не покупаетесь – если только вы не псих. С другой стороны, солнце вас тоже не изжарит. В пустыне летом, например, бывает до 50°.
Ориентировочный бюджет: от $800, включая перелет

ТУНИС & «Звёздные войны»

Места: Татауин – Матмата – Меденин – Тозёр

В ТУНИСЕ, ПОЖАЛУЙ, САМАЯ ИЗВЕСТНАЯ И ПОПУЛЯРНАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ, СВЯЗАННЫХ СО СЪЕМКАМИ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН». ОЧЕВИДНО, ЧТО СНИМАЛИСЬ ОНИ ДАЛЕКО НЕ ТОЛЬКО В ЭТОЙ СТРАНЕ (ВСПОМНИМ ТУ ЖЕ ДОЛИНУ СМЕРТИ В АМЕРИКЕ), НО ИМЕННО ТУНИС ИЗВЕСТЕН КАК ПРООБРАЗ ТАТУИНА, РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ ЛЮКА И АНАКИНА СКАЙУОКЕРОВ.

ЯЗЫК

Нужно помнить, что Тунис – бывшая французская колония. И французским языком в той или иной мере здесь владеют, наверное, процентов восемьдесят населения. Причем каждый второй говорит на нем бегло. Если вы тоже говорите по-французски, то никаких языковых проблем в Тунисе для вас существовать не будет. Если не говорите, то тут чуть сложнее, но особых сложностей тоже не предвидится. Но запастись разговорником или словариком – это хорошая идея. Разговорника в Lonely Planet может быть более-менее достаточно, хотя и, прямо скажем, не для всех ситуаций. Повторюсь, речь идет о французском разговорнике, а не об арабском, как могли бы подумать некоторые. Хотя если вы владеете современным стандартным арабским, то вы, конечно, молодец. А если владеете еще и каким-то магрибским диалектом, то молодец вдвойне.

Большинство интересующих нас мест находятся на юге страны – конкретнее на юго-востоке и на юго-западе. Ряд небольших локаций есть и на острове Джерба, но они абсолютно третьестепенны и мы не будем на них останавливаться. Все основное сконцентрировано, условно говоря, в двух ключевых точках: это город Татауин и находящиеся в том же направлении Матмата и Меденин и город Тозёр. Причем конкретно в Мединине особенно смотреть нечего, но его можно посетить на пару часов по пути или вообще пропустить. Главное – это именно окрестности Татауина (там находятся ксары) и Матмата (дом Люка и так называемые «троглодитские дома»). Меденин находится где-то в часе езды от Татауина. С Матматой чуть сложнее, если вы не на машине, то добираться туда придется через город Габес, но, в общем, это тоже не особо далеко. Сразу отмечу, что большинство достопримечательностей имеют отношение преимущественно к первому эпизоду «Звездных войн».

Тозёр – это фактически юго-запад страны. От Матматы/Габеса туда добираться порядка шести часов через соленое озеро Шотт-эль-Джерид. Если ехать с севера – например, из столицы – это тоже в районе восьми или десяти часов. В окрестностях Тозёра сохранились декорации Мос Эспы из «Призрачной угрозы», плюс целый ряд пейзажей, фигурировавших в «Звездных войнах» (и не только в них, на самом деле, а еще, скажем, в «Английском пациенте»).

КАК ЕХАТЬ

Тунис – это одна из тех стран, куда имеет смысл ехать по туристической путевке, используя ее как дешевый авиабилет. Валяться на пляже вас никто не заставляет. Прилетели и свалили туда, куда вам нужно.

Доходит до того, что зачастую перелет Москва-Тунис туда-обратно стоит столько же, сколько горящая путевка, включающая две недели проживания. Вполне реально уложиться в $400 с носа при двухместном заселении. Что немаловажно, покупка путевки снимает все визовые вопросы. Для въезда в Тунис гражданам России виза, в общем-то, нужна. Но если вы летите по туристическому ваучеру, вам просто бесплатно поставят штамп по прибытии.

Очевидно, что если вы реально не собираетесь проводить особо много времени в гостинице, куда вас поселит турфирма, то главным параметром путевки для вас будет цена – нужен, фактически, самый дешевый вариант. Хоть картонная коробка вместо отеля – вам-то все равно, вам билет нужен. Тем не менее, есть пара моментов, на которые стоит обратить внимание. Входящее в комплект проживание – это приятный бонус, который все-таки сократит ваши расходы. Но в том случае, если вы летите в какой-то нормальный город, а не просто в туристическую зону малоинтересного города.

«Туристическая зона» – это вполне официальный термин (Zone Touristique). Так называются специализированные районы городов. Часто они находятся не в историческом центре и вообще на удалении. Дорогие отели, пляжи – бессмысленная хургада, в общем. Подбирая путевку, нужно обращать внимание на конкретный город прибытия и на место, где находится отель – чтобы в случае чего его можно было использовать. Например, не самый плохой вариант – это прилететь в город Сусс и поселиться поближе к центру. Тогда вы сможете посмотреть и достопримечательности города, и искупаться, если есть желание, и использовать город как базу для посещения пары-тройки соседних городов (вроде Эль-Джема с его замечательным колизеем), возвращаясь ночевать туда, где уже все оплачено. Кроме того, там все хорошо с транспортом в разные части страны – легко уехать.

Путевок на срок больше двух недель не встречается. Но для основных достопримечательностей страны вам этого срока хватит, хоть и со скрипом.

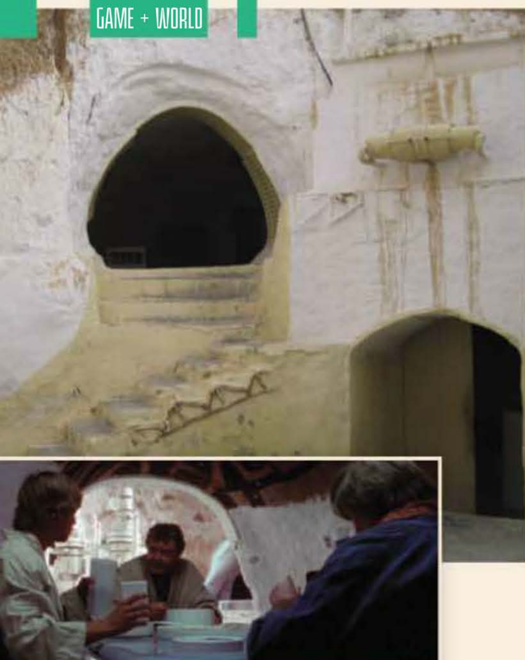




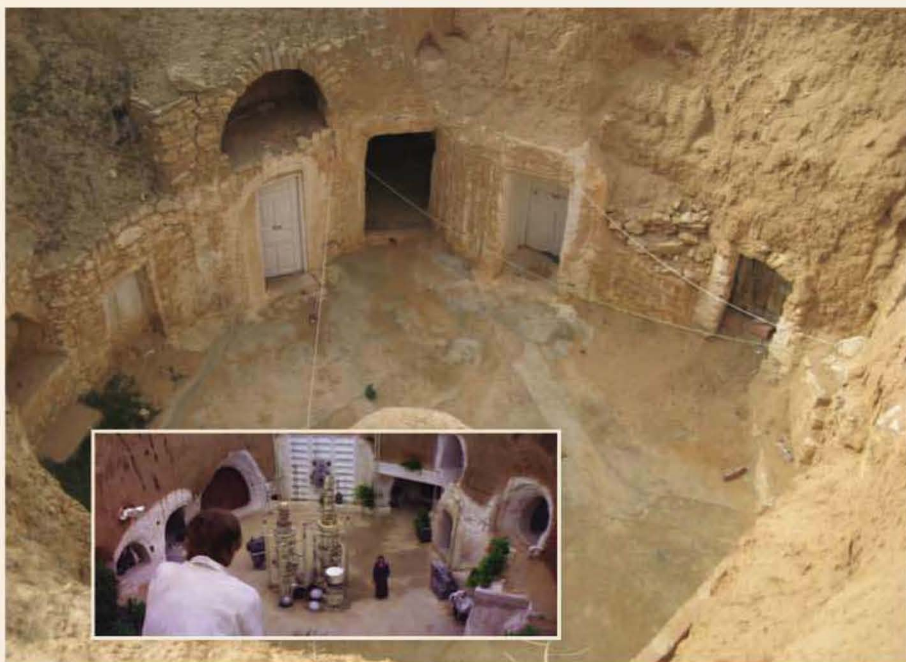
КСАРЫ

Ксар (ksar, множественное число – ksour) – это берберское укрепленное зернохранилище. Строго говоря, там не всегда хранилось только лишь зерно, были постройки и другого назначения. Но в Тунисе они почти всегда так или иначе были ориентированы именно на хранение зерна. Укрепление принадлежало одному из кланов, куда все его участники и складывали на хранение свои запасы. В ксарах – в силу своеобразия архитектуры, температурного режима и климата – зерно могло храниться очень долго. И его можно было эффективно охранять. Тунисские ксары порой выглядят как совершенно инопланетные постройки, что и привлекло Джорджа Лукаса, который стал использовать их как основу для архитектуры планеты Татуин.









МАТМАТА

Маленький поселок Матмата (Matmata) известен, прежде всего, так называемыми «троглодитскими домами». Это такие очень своеобразные землянки – люди рыли большую яму, служившую двориком, а в стенах вокруг этой ямы – пещерки-комнатки и проходы. С дороги эти дома не видно: во-первых, они загорожены более современными постройками, а во-вторых, они все-таки под землей! Если чуток углубиться в «огороды», то вы сразу начнете натыкаться на ощутимых размеров «кратеры», где видно двери, стены и кто-то сушит белье. Местные вполне могут пригласить вас внутрь.

Главная достопримечательность – отель Сиди Дрисс (Hotel Sidi Driss), в котором снимали дом Люка Скайуокера и его дяди с тетей из четвертого эпизода. Часть декораций сохранилась, толпы туристов шастают и восторгаются. Для того, чтобы посмотреть это, разумеется, заселяться в отель не нужно. За посещение с вас тоже денег не возьмут, хотя ожидается, что вы каким-то образом отплатите за визит – например, покушаете там. Это даже имеет смысл – предлагают неплохой комплексный обед, с не такой уж и большой наценкой. Персонал, впрочем, производит неприятное впечатление. Если вы вдруг решили заночевать в Матмате – это может, в теории, иметь какой-то смысл, если вы еще и посещаете соседние бербероязычные деревни или же просто вам так захотелось – то можете прямо и заночевать в «доме Люка» (двухместный номер обойдется где-то в $25). С точки зрения размещения, правда, это не самый хороший вариант, учитывая, что неподалеку есть гораздо более милый отель Мархала (Hotel Marhala). И в него вы в любом случае тоже зайдете – в плане изучения тех самых «троглодитских домов».

Полдня на изучение Матматы вам вполне должно хватить. За глаза даже. Если только вы не отправитесь в какие-то соседние деревни (например, Хаддеж – там снимали некоторые сценки монтипайтоновского «Жития Брайана»). Нужно отметить еще один момент – прямое сообщение между туристической Матматой и Габесом есть, но не всегда. Чаще всего добираться приходится через городок с названием Новая Матмата (Nouvelle Matmata), что в 15 минутах езды от Матматы старой. Это просто нужно иметь в виду.

ТРАНСПОРТ

Тунис – одна из тех стран, где аренда автомобиля может иметь смысл. В большинство мест, о которых мы говорим в этой статье, вы без проблем доберетесь на машине. В большинство – но не во все. По пустыне в окрестностях Тозёра вы вряд ли погоняете – хотя на джипе, наверное, вполне. Собственно, на джипах там обычно это и делают. Аренда автомобиля хороша тем, что вы никак не привязаны к общественному транспорту и можете более эффективно распоряжаться своим временем. Кроме того, если нужно, вы без проблем доберетесь, скажем, до деревень, куда транспорт или не ходит, или ходит крайне редко и по неочевидному графику.

Вообще с общественным транспортом в Тунисе дело обстоит достаточно неплохо. Стоит учесть еще и то, что страна-то небольшая и за раз больше восьми часов вы вряд ли проведете в пути. Часов за 12, наверное, можно проехать всю страну насквозь, с севера на юг. Часто перемещения между городами занимают час-два.

Вариантов междугороднего транспорта, не считая самолетов, есть три: поезда, автобусы и луажи. Луаж (louage) – это маршрутное такси, типа «Газелей» в России. Реально пользоваться вы будете последними двумя вариантами. Автобусы, что характерно, встречаются на автовокзалах. Луажи – на специальных остановках/вокзалах для луажей, которые очень часто (но не всегда) примыкают к автовокзалам или находятся где-то поблизости.

Весь Тунис, мягко говоря, не ограничивается достопримечательностями, связанными со «Звездными войнами», но раз уж мы говорим именно о них, то нужно отметить, что важным перевалочным пунктом для вас будет город Габес. В самом городе, в целом, ничего нет – кроме, разве что, пальмовой рощи. Зато оттуда легко уехать в Татауин, в Меденин (который находится по пути в Татауин), в Матмату или убыть из региона в Тозёр. Поехать напрямую из Татауина в Матмату, например, нельзя – придется пересаживаться в Габесе. Да и из Татауина сразу в Тозёр тоже. Примеры маршрутов, ориентировочного времени в пути и примерных расценок:

▶ ТУНИС-ТАТАУИН	8 часов	25 динар	500 рублей
▶ ТАТАУИН-МЕДЕНИН	45 минут	3 динара	60 рублей
▶ МЕДЕНИН-ГАБЕС	1 час	5 динар	100 рублей
▶ ГАБЕС-НОВАЯ МАТМАТА	25 минут	1.5 динара	30 рублей
▶ ГАБЕС-ТОЗЁР	5 часов	12 динар	240 рублей
▶ ТОЗЁР-ТУНИС	7 часов	25 динар	500 рублей

ТАТАУИН И МЕДЕНИН

Город Татауин (Tataouine) – не примечателен практически ничем, кроме своего названия. Именно в честь него была названа родная планета Люка Скайуокера. Небольшие фонетические различия пусть вас не смущают: Tatooine – это один из вариантов транслитерации оригинального названия, но город обычно называют Tataouine. Рядом с городом есть небольшой, но интересный ксар – который, скорее всего, будет первым ксаром, который вы увидите в своей жизни. Больше в городе смотреть, в общем-то, нечего. Да и сам он маленький, центр проходится насквозь минут за десять.

Другое дело – окрестности Татауина. Это одно из самых интересных мест во всем Тунисе. Для нас тут важны два ксара: Ксар Улед Султан и Ксар Хаддада – там снимались «Звездные воины». Реально список интересных мест этим не исчерпывается. Помимо разнообразных (вернее, достаточно однообразных) ксаров, есть еще и старые берберские деревни: Ченини, Гермесса и Дуаре. И они, честно говоря, производят даже более сильное впечатление. А в какой-нибудь не сильно туристической Гермессе можно вообще оказаться в полном одиночестве – и это совершенно колоссальное зрелище, только ради него одного можно приехать в Тунис. Ну и вообще нельзя не отметить, что до Татауина добирается не так много туристов, как можно подумать. Когда там был автор этих строк, он не встретил, например, ни одного.

Ксар Хаддада (Ksar Haddada) находится примерно в 30 километрах к северу от Татауина. Здесь снимали кварталы татуинских рабов из «Призрачной угрозы». Ксар был переоборудован в гостиницу, но на данный момент она как бы закрыта. «Как бы» потому что кафе внутри как-то частично работает и вообще там есть пара человек персонала. Часть ксара была отреставрирована для съемок – все эти обводочки вокруг дверей в разные секции зернохранилища (они называются «горфы»), подмазано, подкрашено и вообще наведен марафет. Столовая внутри – уже силами владельцев отеля – была декорирована в странном китчевом стиле Татуина из «Звездных войн». Половина ксара в то же время не реставрировалась никак и вообще частично лежит в руинах. Место очень интересное, хотя всегда нужно учитывать специфику ксаров – если вы видели один из них, то по-большому счету, вы видели их все. Я утрирую, но это близко к правде. Вам вряд ли захочется посмотреть двадцать разных тунисских ксаров – они абсолютно однотипны. Но несколько посмотреть точно захочется. И, очевидно, что Хаддада и Улед Султан одни из самых-самых, они должны войти в это число.

Ксар Улед Султан (Ksar Ouled Soltane) расположен в 22 километрах на юго-восток от Татауина. Здесь, как водится, тоже снимали «Призрачную угрозу». Вообще это один из самых знаменитых ксаров. То есть, если вы начнете гуглить картинки этих сооружений, то почти наверняка вы сразу получите много фоток именно Улед Султана. Что-то любопытное рассказать про него сложно, кроме того, что он хорошо отреставрирован, очень красив и фотогеничен. Ну и еще там тусят люди, которые называют себя художниками, и пытаются впарить вам свои рисунки. К этому стоит относиться с пониманием и вежливо всех игнорировать.

Добраться до ксаров на общественном транспорте как бы можно (до Улед Султана точно), но это безумие и пустая трата времени. Реальных вариантов два – сами на машине или на такси. Следует учитывать, что вы вряд ли поедете смотреть только эти две точки – их у вас заведомо будет больше и уйдет на это целый день (или два дня по полдня – зависит от того, во сколько вы выедете из Татауина, какой у вас график, – вам же нужно отсмотреть все до заката). Разные маршруты будут стоить разных денег, по таксометру возить вас никто не будет – нужно договариваться на фиксированную сумму. Опять же нужно понимать, что даже если вы едете только в два упомянутых ксара (что, конечно, страшная глупость), находящихся в противоположных направлениях, то это уже в сумме больше сотни километров пути. Таксисты могут называть самые разные расценки в зависимости от своего настроения, но основные места можно отсмотреть, потратив где-то 60-80 динар (тысячи в полторы рублей, в общем, можно уложиться). Очевидно, что рациональнее ехать в компании – платите-то вы за машину, а не с носа.

Город Меденин (Medenine) находится примерно в 45 минутах езды от Татуина и, в целом, может иметь смысл ехать через него на обратном пути в сторону Габеса. Делать в нем, как водится, нечего, но там есть ровно одна достопримечательность – и это тоже ксар. Там снимали дом Анакина и Шми Скайуокеров. Имеет смысл посмотреть, если вы там проездом. Если вы пропустите этот пункт, ничего страшного не случится.



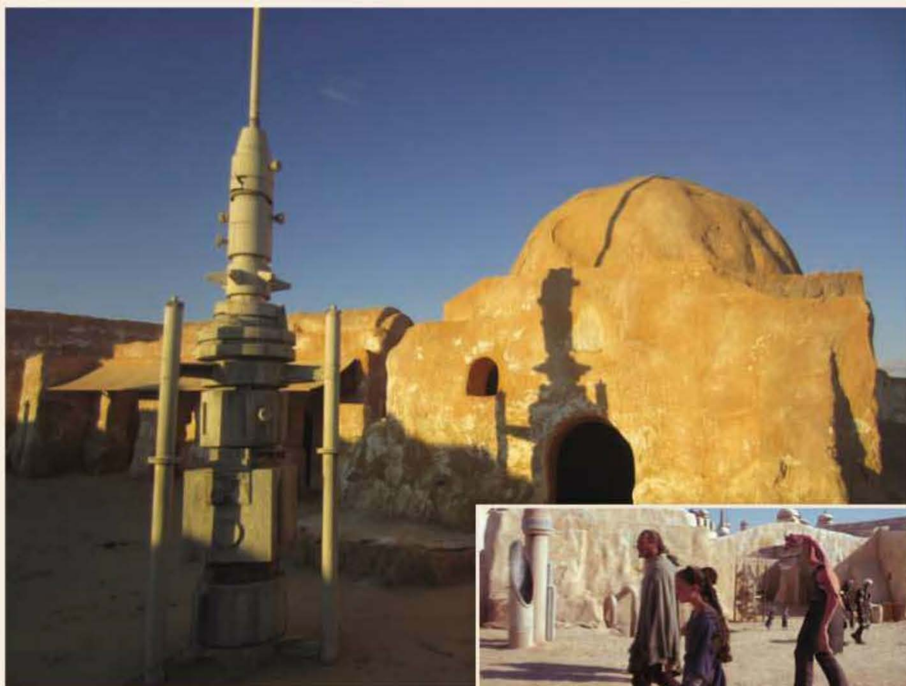
ТОЗЁР

В город Тозёр (Tozeur) или же из него вы почти наверняка поедете через громадное соленое озеро Шотт-эль-Джерид. Если дело происходит днем – это очень интересный пейзаж. Не всегда получается подгадать время и не всегда это удобно. Но если получится – это замечательно. Тем более, что некоторые части Шотт-эль-Джерида появлялись еще в четвертом эпизоде.

Сам Тозёр – это приятный, но ощутимо туристический городок. Там есть старый квартал и пальмовая роща. Остальные, намного более интересные места, находятся за его пределами и он используется как база для поездок туда. Этих мест больше двух, но нас в первую очередь интересуют скала Онг Джемаль (Ong Jemal) и декорации татуинского города Мос Эспа (где жил Анакин из «Призрачной угрозы).

В отличие от ряда других популярных направлений в окрестностях Тозёра (вроде оазисов Чебика и Тамерза или каньона Мидес на границе с Алжиром), к Онг Джемалю и декорациям вы не доберетесь без джипа. Там нужно ехать через еще одно соленое «озеро» (не стоит представлять это себе именно как озеро) Шотт-эль-Гарса и кое-где через песчаные дюны. Дорога там как бы местами есть (в том числе проложенная съемочной группой «Звездных войн»), но она абсолютно убитая. В Тозёре предлагаются экскурсионные заезды на джипах во все основные места. Место в джипе до Онг Джемаля и Мос Эспы (это один маршрут) в местных фирмах вам обойдется в 30 динар (600 рублей). Если у вас несколько человек, не в сезон (хотя даже не в сезон там нормальный туристопоток, джипы ездят один за другим) и на несколько направлений – цену можно обговорить отдельно.

Онг Джемаль (в переводе – шея верблюда) – это такая живописная скала в пустыне. Там бегал Дарт Маул, рядом снимали пейзажи для гонок на подах. Неподалеку еще есть всякие интересные песчаные дюны – они красивы и приятны и сами по себе, но вообще там где-то еще и сцены из «Английского пациента» снимали. Ну и главная достопримечательность – декорации Мос Эспы. Они там же, буквально «за углом». Сохранились они на удивление неплохо, это, в общем-то, небольшой квартал домов. Народу обычно там бродит достаточно много (и, как следствие, приставалы вас там тоже ждут), но все равно впечатления самые приятные.











ЕДА

Еда в Тунисе вкусна, но достаточно однообразна. Следует, правда, отметить, что у многих наших соотечественников весьма ограниченные кулинарные пристрастия и они странно реагируют на что-то, отличающееся от картошечки-пюре с соленым огурчиком. На форумах в русскоязычном сегменте сети вполне можно встретить негативные отзывы о тунисской кухне, в духе «невозможно есть, а еще у них эта чудовищно острая харисса». Это все, конечно, глупости.

Многие наши люди – в силу традиционных причин – достаточно бурно реагируют на уже упомянутую хариссу – самый известный компонент тунисской кухни. Это, в общем-то, измельченый острый перец со специями, политый оливковым маслом. Используется как соус. В хариссу можно макать хлеб (собственно, такая закуска обычно предваряет трапезу), ее добаляют в блюда, в сэндвичи, куда угодно. Вариаций приготовления множество, но принцип всегда один. Если вы никогда не пробовали хариссу, то ближайший известный вам аналог – это, наверное, аджика (хотя вариаций аджики как раз тоже много и они бывают очень разные). Так как русские в массе своей не переносят острую пищу (любой «острый кетчуп», который продается в наших магазинах, чаще всего нельзя назвать даже отдаленно острым), обычно считается, что харисса очень остра. На самом деле, есть разные шкалы остроты и, в целом, харисса (и перец, из которого она делается) чаще всего умеренно остра. Это совсем не тайская или сычуаньская кухня.

Традиционно в Тунисе (и вообще в Магрибе) едят кускус. Если вы не в курсе – это такая крупа, делается на основе манки. В супермаркетах залежи кускуса (как и хариссы, собственно), стоит раз в десять дешевле, чем в России – он реально копеечный, просто до смешного. Обычно он подается не как гарнир, а как самостоятельное блюдо – кускус с чем-то: с мясом и овощами (иногда с морепродуктами).

В прошлом Тунис был французской колонией, к тому же испытал и ряд серьезных влияний со стороны Италии. Это сказалось и на питании. Багеты есть везде и в больших количествах. Именно багеты подаются к хариссе в качестве закуски перед едой. Они же используются и как основа для сэндвичей (есть варианты и с тунисскими лепешками и лавашом). Сэндвичи можно встретить повсюду и если вы не законченный сноб, питаться ими вы будете регулярно – это очень удобный, вкусный и дешевый фастфуд (обычно от полутора до трех динаров – на 40-50 рублей вы покушаете, в общем). Начинки бывают разные – мясо, колбаса, консервированный тунец (в Тунисе какой-то невероятный культ консервированного тунца), мергез (совершенно замечательные колбаски из ягнятины или говядины) и так далее. Туда же идут овощи и харисса. В общем, выберете, что вам нужно.

Очень, очень многие заведения предлагают пиццу, гамбургеры, спагетти и лазанью. Поначалу это вызывает некоторое отторжение – я не за гамбургерами же в Магриб приехал. Но вообще это неплохой вариант. Разновидности гамбургеров обычно очень вкусны (мясо потому что хорошее, да и хлеб тоже), иногда безмерно вкусны, бывают и замечательные спагетти. Не стоит удивляться – стоит это кушать.

Очевидно, что можно говорить о тунисской кухне намного дольше, но здесь я отметил основные моменты. Из регулярно встречающегося в разных заведениях, наверное, стоит попробовать еще ожжу – это такой острый омлет, обычно с упоминавшимся выше мергезом. Еще есть много уличных заведений, предлагающих местный суп лаблаби – который можно попробовать раз, но вряд ли вы его будете есть регулярно. Хотя бы потому, что это фактически хлеб, покрошенный в бульон из гороха нут. Цены на еду варьируются в зависимости от места и заведения. Но, в целом, рублей на 200-250 вы нормально поужинаете. Можно дешевле. Но, разумеется, можно и дороже. Получить расстройство желудка сложно – это не Индия. Есть можно, в принципе, везде. На практике – как водится – проблемы могут возникнуть только со свежевыжатыми соками.

МУЖСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ



реклама

MAN TV

ИЩИТЕ КАНАЛ В КАБЕЛЬНЫХ СЕТЯХ СТРАНЫ

РЕКЛАМА

Петр
Головин



mobile

24,438,183,134

The App Store is about to hit 25 billion downloads.

1

КОГДА ВЫ БУДЕТЕ ЧИТАТЬ ЭТУ НОВОСТЬ, ЕЕ АКТУАЛЬНОСТЬ, СКОРЕЕ ВСЕГО, БУДЕТ УЖЕ НЕ ТАКОЙ, КАК ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКА.

Но пройти мимо очередного достижения Apple было бы непростительной ошибкой, тем более, что подобное событие состоится еще очень не скоро. Итак, крупнейший магазин онлайн приложений App Store готовится отметить двадцатипятимиллиардную загрузку. Когда это произойдет, никто точно не знает, но одно известно наверняка: человек, в девайс которого отправится игра или программа с цифрой 25 000 000 000, станет обладателем подарочной карты на 10 000 долларов. Потратить эти деньги он сможет в App Store. А уж в том, что этой суммы хватит на то, чтобы приблизить новый рекорд, можно даже не сомневаться. Тем более, что скорый выход новых моделей iPhone и iPad точно станет катализатором активного роста загрузок. Надеемся, что к моменту взятия следующего рекорда приз станет еще солиднее.



2

В ТОМ, ЧТО МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ ПО-РАЗНОМУ СМОТРЯТ НА ОДНИ И ТЕ ЖЕ ПРОБЛЕМЫ И ЗАДАЧИ, СОМНЕНИЙ НЕ ВОЗНИКАЕТ.

Различие между отношением полов к выбору и использованию мобильных гаджетов также отличается. К такому выводу пришли американские психологи, проведя небольшой опрос среди 1200 пользователей мобильной связи. Оставив в стороне вопрос о внешней привлекательности (для женщин) и функциональности (для мужчин) одного и того же девайса, исследование показало, что мужчины держат телефон при себе около 17 часов в сутки, женщины – примерно 15 часов. Спят рядом с телефоном, боясь пропустить вызов или смс, около 16% женщин и 27% мужчин. Основным различием, выявленным исследователями, стало то, что 70% женщин и всего 18% мужчин обязательно отвечают на звонок, в каких бы обстоятельствах они ни находились: на встрече, в театре, кино или ресторане.

3

ОЧЕРЕДНАЯ ВЕРСИЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ОТ GOOGLE ПОД НОМЕРОМ 5.0 МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ УЖЕ В ЭТОМ ГОДУ.

Не совсем удачный релиз предыдущей прошивки для устройств под управлением зеленого робота и скорый выход обновленных гаджетов Apple заставляют Android уже сейчас становиться на низкий старт. Все говорит о том, что на этот раз нас ждет еще более тесная интеграция ОС для смартфонов и планшетов, дополненная новыми оригинальными фичами. Пока точно не известно, что смогут реализовать инженеры Google в Android 5.0 Jelly Bean, но многие аналитики и эксперты утверждают, что основной особенностью ОС станет двухплатформенность. Запускать две системы на одном устройстве можно будет без перезагрузки. И второй системой наверняка станет мобильная версия Windows, которую сейчас активно продвигает Microsoft с помощью крупных производителей электроники.



4

В УСЛОВИЯХ ПОСТОЯННОГО РОСТА ОБЪЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СОВРЕМЕННЫХ ПЛАНШЕТОВ И СМАРТФОНОВ, МНОГИЕ КАМПАНИИ СТАРАЮТСЯ ИЗО ВСЕХ СИЛ УДЕРЖАТЬСЯ НА РЫНКЕ И ПРИВЛЕЧЬ К СВОЕЙ ПРОДУКЦИИ КАК МОЖНО БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ПОКУПАТЕЛЕЙ.

После недавнего реформирования мобильного подразделения Sony и ухода от производства гаджетов под маркой SonyEricsson, японский производитель электроники готовится покорять новые вершины. На этот раз речь идет о портировании операционной системы PSP Vita OS для других мобильных устройств. Как ожидается, основной упор в новой платформе может быть сделан на игры, и такой шаг является вполне логичным для Sony, которой в ближайшее время придется поддерживать на рынке две конкурирующие приставки собственного производства. Не исключено, что если это произойдет, подобное решение приведет к скорому переводу игр для PSP в онлайн магазины устройств на новой операционной системе.



Обзоры игр

Sonic CD

Sega фатально не везет на консольные эксперименты. Game Gear, Saturn, Dreamcast: отжив свой короткий век, эти приставки так и не смогли обогнать более удачливых конкурентов ни по уровню продаж, ни по количеству игр. Но каждая приставка с сине-белым логотипом на корпусе обязательно оставляла после себя яркий шлейф из запоминающихся проектов, становившихся образцом для подражания, памятниками пусть и кратковременному, но все же успеху. Думаю, даже игрокам со стажем не удалось поиграть в Sonic CD в 1993 году, когда приключения синего ежа вышли для приставки Sega Mega CD. В нашу страну эту приставку практически не завозили, а счастливые обладатели заветной коробки быстро теряли к ней интерес: купить игры на редких в то время CD носителях приравнивались к небольшому подвигу. Что уж говорить о более молодом поколении геймеров, возможно, даже не представляющем, о чем сейчас пишет ностальгирующий автор этих строк! Не прошло и двадцати лет, как и у тех и у других появился отличный шанс наверстать упущенное. И им действительно стоит воспользоваться. Путешествовать по миру игры, наслаждаясь яркими красками, обилием противников и собирая многочисленные бонусы, держа в руках любимый девайс, также интересно, как и много лет назад, сидя перед экраном телевизора с крепко сжатым в руках джойстиком. Sega заботливо портировала игру под iOS, добавила поддержку высоких разрешений, ввела систему рейтингов и достижений. Из приятных дополнений стоит также отметить возможность переключения между японским и американским саундтреками. Но эта фишка скорее рассчитана на самых преданных фанатов Sonic, поэтому, не являясь таковым, вы вряд ли вообще обратите на нее внимание. В процессе прохождения огорчает только отсутствие автосохранения, без которого пересечь финишную черту некоторых уровней, не говоря уж о попытках собрать все золотые колечки и открыть все достижения, становится весьма утомительным и даже занудным времяпровождением. Управление в виде экранных джойстиков поначалу покажется вам не отзывчивым. Первые несколько минут игры вы потратите на то, что будете привыкать к неторопливым движениям главного героя. Впрочем, динамичность, которая всегда отличала игровой процесс игр Sonic из-за этого не сильно страдает. Нужно лишь немного потерпеть. Ведь увидев финальные титры, вы обязательно захотите пройти игру снова. Это же классика, а к классике стоит относиться с особым вниманием.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



В 2010 году пользователи смартфонов загрузили более 5 миллиардов приложений. В 2011 это количество уже превысило 12 миллиардов. Если темпы роста сохранятся, то уже в 2013 году эта цифра вчетверо превысит общее население планеты.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Стандартный гудок, по умолчанию назначаемый при получении смс в телефонах и смартфонах финской компании Nokia, является ничем иным, как кодом Морзе, означающем знак SOS.

Zombie Gunship

Тема уничтожения живых мертвецов после очередного локального апокалипсиса – излюбленная тема разработчиков игр. В любом онлайн магазине найдется пара десятков проектов, так или иначе эксплуатирующих тему зомби. Желаете ходить по городу с бензопилой – пожалуйста, хотите с ветерком нестись по пустой автостраде, сбивая обезумевших от жажды мозгов мертвяков – нет ничего проще. Есть потребность в защите родного огрода и посадок от ходячих трупов – вообще без проблем. Концепция Zombie Gunship вряд ли сможет удивить своей оригинальностью, но исполнением она точно зацепит. Для этого в ней есть все необходимые ингредиенты: огромный боевой самолет, оснащенный тоннами смертоносного арсенала, несколько сотен противников и ни на секунду не прекращающийся экшн. В роли пилота и стрелка вам предстоит точной наводкой уничтожать зомби с высоты нескольких сотен метров, не подпуская их к бункерам, где укрылись последние представители рода человеческого. Занятие это не из простых, так как после одного пропущенного противника или трех погибших неизменно последует приказ о возвращении на базу. Облегчить процесс небесной кары можно путем модернизации оружия, для которого требуется определенное количество денег. Зарабатываются они довольно легко но очень медленно, поэтому если захочется сразу вооружить себя самыми мощными пушками, придется покупать виртуальные доллары за реальную валюту. Управление в Zombie Gunship наилучшим образом сочетается с простотой игрового процесса. Необходимо лишь точно наводить прицел и вовремя стрелять или сбрасывать бомбы. Следует лишь постоянно следить за количеством боеприпасов, вовремя перезаряжаться и умело подбирать оружие для более точного и смертоносного удара по ходячим мертвецам. В самом начале игры вполне достаточно одного пулемета, но когда размер и численность противников начинают увеличиваться, оптимальным вариантом становятся тяжелые бомбы. Хитом этот проект делает не только простой и увлекательный игровой процесс. Немалая доля успеха кроется в визуальном исполнении. Реалистичность происходящих на экране событий отлично подчеркивается слегка размытой черно-белой картинкой и замечательными звуковыми эффектами. В Zombie Gunship ничто не отвлекает от самой игры, ничто не мешает сосредоточиться и точно поразить цель. Оригинально и со вкусом, главное – не промахнуться.

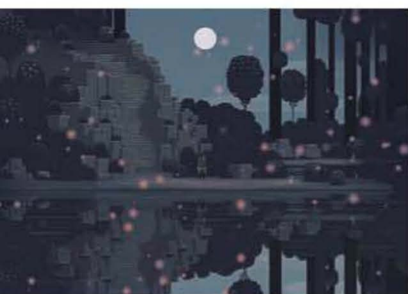


Reckless Racing 2



Если для разработчиков консольных и компьютерных проектов два года – это даже не срок для выхода сиквела, то для создателей мобильных проектов такой временной промежуток более чем значителен. За продолжительное время конкуренты могут не просто столкнуть с пьедестала, но и вообще заставить забыть о существовании игры. В прошлом выпуске мы уже писали о практически идеальном сиквеле Infinity Blade, успешно опровергшем застоявшееся мнение о том, что оригиналы всегда лучше любых продолжений и редко когда могут похвастаться чем-то большим, нежели непосредственное копирование собственных идей. Reckless Racing 2 превосходит первую часть по всем параметрам, что является большой редкостью для гоночных серий. Прохождение разнообразных трасс по-прежнему доставляет массу удовольствия. Но если в предыдущей Reckless Racing стремительная гонка к заветному финишу была всего лишь гонкой, то во второй части незамысловатый процесс вождения дополнился массой красочных деталей. Во-первых заметно расширилось количество и качество трасс, а их живописность вызывает бурю самых положительных эмоций. Проносясь на полной скорости по узким улицам прибрежного города или поднимая клубы пыли на проселочной дороге, вы не просто обратите внимание на самые мелкие детали, но почувствуете их. Физическая модель ведет себя очень естественно, столкновения с препятствиями и другими машинам выглядят весьма достоверно. При этом игра шикарно выглядит в режиме HD и работает практически без «тормозов». Reckless Racing 2 предлагает два режима прохождения: одиночную кампанию и чемпионат. Для энтузиастов тюнинга предусмотрена возможность кастомизации автомобиля по внушительному списку параметров – от замены шин до модернизации мотора. Единственное слабое место игры – многопользовательские заезды. Любителям мультиплеера рекомендуем запастись терпением, а особо впечатлительным гонщикам лучше вообще не пробовать данный режим: ожидание соперников способно вывести из себя. И даже если вы дождетесь всех участников заезда, не исключено что через пару минут игра «порадует» произвольным выходом в главное меню. На сегодняшний день Reckless Racing 2 – одна из лучших автомобильных аркад для мобильных устройств. В ближайшее время баги поправят и тогда она наверняка станет лучшей. А там, глядишь, и продолжение не заставит себя долго ждать.

Superbrothers: Sword & Sworcery



Игры, подобные Sword & Sworcery, тяжело описывать словами и уж тем более рецензировать. Очевидная жанровая принадлежность со всеми вытекающими из нее постулатами, приемами и ходами зачастую оказывается настолько условной, что ум в какой-то момент перестает реагировать на происходящие на экране события так, как он делал бы в любой другой привычной ситуации. Представьте, что главный герой перепрыгивает через пропасть, но делает это так, что после прыжка в голове еще долго вертится одна мысль: «А зачем он это сделал?» Вообразите себе путешествие из ниоткуда в никуда, с определенной целью, но абсолютно неопределенным финалом. Представьте, что вы играете незамысловатую мелодию, нажимая на мирно пасущихся на лугу барашков, а потом отправляетесь в царство лесных фей лишь потому, что так написано в магической книге. А в следующий момент уже стоите на краю скалы и смотрите, как с ночного неба падают звезды и образуется радуга. И не важно, что между двумя этими событиями вы умудрились сразиться с призраком, послушать песню музыканта-волшебника и совершенно непостижимым образом выполнить десяток квестов в самых невообразимых ситуациях. Пройдя игру до конца вы научитесь читать мысли, узнаете много нового о фазах луны и их свойствах, поймете, что не существует однозначных ответов и понятных ситуаций. Главного героя, а точнее – героиню будет периодически подташнивать от боев и головоломок. И все это будет происходить под звуки совершенно нереальной музыки, которая, как свидетельствует сайт разработчиков игры, писалась не для игры, а как отдельное, дополняющее ее произведение. Картинка Sword & Sworcery не блещет яркими красками. Она шлет пламенный привет из 80-х, когда еще не было моды на пиксель-арт, а об ускорителях графики говорили шепотом и только в присутствии знающих людей. Кому-то это покажется странным, но подобный подход к графическому содержанию только добавляет стиля и загадочности. Sword & Sworcery – это своеобразный эксперимент с сознанием, обличенный в форму игры. Если его и можно сравнить с аналогичным по степени влияния проектом, то им совершенно точно будет Limbo. Такие игровые творения либо сразу отторгаются, либо возводятся в ранг особого вида искусства. Не важно, как вы отнесетесь к творению разработчиков из Capybara Games. Важно, что вы его увидите и сможете поставить собственную оценку.

Рекомендуем



ALWAYS UP

Очень достойный конкурент Doodle Jump с оригинальными игровыми фишками и простым игровым процессом.



LOST WINDS

Занимательный платформер с красочной графикой и забавными персонажами. Рекомендуется детям младшего школьного возраста.



SMASH COPS

Еще один представитель весьма популярного на мобильных устройствах жанра аркадных гонок. Бандиты убегают, полицейские, как водится, догоняют.



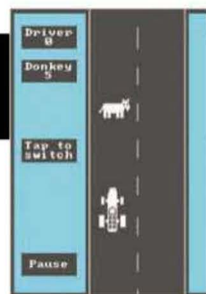
NEW ORBIT

Симулятор вывода на орбиту околопланетных спутников. Основная задача – не допустить столкновения с землей и продержаться в космосе как можно дольше.



JAZZ: TRUMP'S JOURNEY

Платформенные приключения джазового музыканта в поисках идеальной мелодии для успешной импровизации.



DONKEY.BAS

Игра возвращает нас во времена, когда один квадратик на экране легко заменял целые миры. Настоящий олдскул для ностальгирующих особ.

Обзоры железа

Основным поставщиком новостей из мира мобильных технологий продолжает оставаться Apple, тратящая огромное количество времени и сил на противостояние с другими производителями железа. Но даже американский гигант не всегда в силах сдерживать натиск конкурентов. Китайская компания Proview International смогла добиться полного запрета продаж iPad на территории Китая. Несмотря на то, что дело это еще будет пересматриваться, некоторые аналитики сразу же поспешили дать пугающие прогнозы относительно будущего положения дел купертиновской компании. Но прогнозы, как известно, дело неблагодарное. Гораздо интереснее наблюдать за тем, как развиваются мобильные устройства и в какую сторону идет прогресс.

Samsung Galaxy Tab 7.7



В последнее время перед Samsung стоят две основные задачи: отбиться от юридических нападок со стороны «одной яблочной компании» и увеличить количество выпускаемых устройств, расширив их ассортимент до уровня, когда конкретным задачам покупателей будут соответствовать конкретные модели гаджетов. С первой задачей у корейцев пока наблюдаются явные проблемы, тогда как к решению второй они идут семимильными шагами. Если смотреть на Galaxy Tab 7.7 с точки зрения удобства для самого широкого круга пользователей, устройство это окажется практически идеальным по большинству параметров. Оно достаточно мощное, в меру производительное, легкое. Дальнейший список можно не продолжать: о Galaxy Tab 7.7 этих знаний вполне достаточно. Любителям просмотра кино в дороге понравится очень быстрое и качественное воспроизведение фильмов в формате HD. На ярком экране картинка выглядит замечательно даже при среднем уровне подсветки. Любителям игр можно не бояться, что устройство выключится в самый неподходящий момент: планшет легко выдерживает 5-6 часов работы без подзарядки. Мобильным фотографам будет приятно увидеть в устройстве камеру, однако от качества снимков они вряд ли придут в восторг: слишком размытыми получаются снимки. Но зато все они обязательно оценят весовые параметры гаджета. Благодаря не самой большой диагонали экрана, планшет удалось поместить в легкий и прочный корпус, на котором также нашлось место для самых важных клавиш и разъемов. Итак, для повседневных задач Galaxy Tab 7.7 подходит замечательно. Если бы не абсолютно немотивированные торможения экрана во время использования планшета и значительное время зарядки, привлекательность его в глазах покупателя могла бы показаться абсолютной. Но есть два главных сдерживающих решение о приобретении фактора: достаточно высокая цена и скорый массовый выход четырехядерных планшетов, способных заметно повысить планку производительности. С первым еще как-то можно смириться, все-таки конкурентов у нашего сегодняшнего гостя практически нет. А вот второе заставляет задуматься. Приобретать пусть даже и очень неплохой гаджет накануне скорой смены лидеров не хочется. Лучше подождите, и если через два-три месяца вы снова придете в магазин и захотите взять именно Galaxy Tab 7.7, смело делайте это. Жалеть о покупке точно не придется, тем более, что к тому времени появится обновление ОС Android и мелкие недочеты будут исправлены. А крупных у этого устройства просто нет. Редкий и очень показательный для других производителей случай.

Sony Tablet P



Есть компании, способные делать из привычных вещей нечто необычное, создавать уникальные устройства, о которых все думали, но почему-то так и не смогли реализовать. Sony как раз из таких компаний. Достаточно долго держась в стороне от нарастающей как снежный ком популярности планшетов, японцы готовились удивить мир. И это им удалось. Первый девайс серии Tablet уже успел отметиться на страницах рубрики. Тогда мы оценили его необычную форму (в виде сложенного журнала) и отметили высокую степень удобства при повседневном использовании и выполнении привычных задач. Теперь пришло время второй «таблетки» от Sony. Если честно, воспринимать устройство хочется не как планшет, а как ноутбук. Пусть он очень компактный и не имеет физической клавиатуры, избавиться от ощущения, что перед тобой именно компьютер, достаточно тяжело. Отсюда и небольшие проблемы, с которыми сталкиваешься при эксплуатации Tablet P. Во-первых – двойной сенсорный экран, а точнее – два экрана, делящих картинку приложений пополам. Во-вторых – относительно маленькие размеры этих экранов. Привыкнуть у ним, разумеется, можно, но на это уйдет много времени. В большинстве игр (за исключением специально адаптированных приложений для PlayStation) можно использовать обе части устройства, тогда как кино получается смотреть только на одной из панелей. Вообще, при разработке гаджета в Sony явно подумали о том, как облегчить жизнь пользователю, который выберет данный планшет. Большинство предустановленных приложений адаптировано для двух экранов, а различные сторонние программы можно использовать по собственному усмотрению. Наибольшим спросом это устройство будет пользоваться у людей, привыкших читать электронные книги. Как и «таблетка» серии S, этот девайс является одним из самых удобных по эргономике для чтения. Указанный параметр едва ли входит в десятку ключевых, влияющих на выбор устройства и принятия о покупке, но приятно, что хотя бы кто-то обращает внимание не только на вес, но и на другие, не менее важные параметры выпускаемых устройств. Не остался в стороне и такой немаловажный фактор, как время работы в автономном режиме. Sony Tablet P способен проработать около десяти часов при средней яркости экрана при просмотре видео и использовании wi-fi соединения. Технические параметры гаджета находятся на вполне удобоваримых позициях, поэтому стоит задаться главным вопросом: для кого может подойти это устройство. Как и любое оригинальное творение, Sony Tablet P достоин внимания. Отчасти поэтому рекомендовать для повседневной работы достаточно тяжело: слишком быстро устают глаза и нужно долго привыкать ко всем нюансам эксплуатации. Человек, решившийся на приобретение девайса, точно придумет, что с ним делать. Для остальных Sony Tablet P так и останется загадочной коробкой.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



В Японии сотовые операторы стали предоставлять услугу информирования о возможных катастрофах и местах укрытий. На этот сервис уже подписалось более 2,5 миллионов жителей страны.

Евгений Закиров



acces

лучшие аксессуары для игровых консолей

Mad Catz SoulCalibur V Arcade FightStick Soul Edition

АРКАДНЫЕ СТИКИ – ЭТО ОДНОВРЕМЕННО И МЕЧТА ЛЮБОГО ФАНАТА ФАЙТИНГОВ, И БОЛЬШОЙ МИФ. ЕСЛИ КУПИТЬ УВЕСИСТУЮ КОРОБКУ С ФАЙТСТИКОМ, ТО СРАЗУ ИГРАТЬ ЛУЧШЕ НЕ СТАНЕШЬ – НАОБОРОТ, ПРИДЕТСЯ ВСЕ УЧИТЬ ЗАНОВО, ПРИВЫКАТЬ. НО ПОПРОБОВАТЬ ХОЧЕТСЯ – И ТУТ ВОЗНИКАЕТ СПРАВЕДЛИВЫЙ ВОПРОС: ЧТО ВЫБРАТЬ?



Стик от Mad Catz. О нем и пойдет речь.





Стик от Hori. Тоже хороший, но его крайне тяжело достать в России.

Новейший аркадный стик для Street Fighter x Tekken.

На сегодняшний день известны два производителя этих «дополнительных аксессуаров». Изначально самые качественные стики выпускала японская компания Hori – она также известна фирменными платочками для протирки экрана, чехлами, сумками, джойпадами и так далее. Традиционно, релизы всех японских скролшутеров сопровождаются запуском новой модификации той или иной панели от Hori; на самом деле такой «мерчендайз» различается только картинкой на лицевой стороне. Второй производитель, американская компания Mad Catz, начала победное шествие на этом поприще одновременно с выходом Street Fighter IV. При этом изначально выпускалось два вида стиков: просто Fight Stick и Tournament Edition. Именно последняя модель стала самой популярной на сегодняшний день, и именно ее модификацией, на самом деле, является аркадный стик, выпущенный к релизу SoulCalibur V. Он, кстати, свободно продается в России – цена от семи тысяч рублей, но это не сильно дороже, чем заказывать самому.

Прежде чем ответить на вопрос «стоит ли оно своих денег», необходимо изучить ключевые особенности и отличия от аналогов. Ведь Hori также выпустила панель для SoulCalibur V – так что есть своего рода борьба за покупателя. Почему стик Mad Catz лучше? Давайте по пунктам.

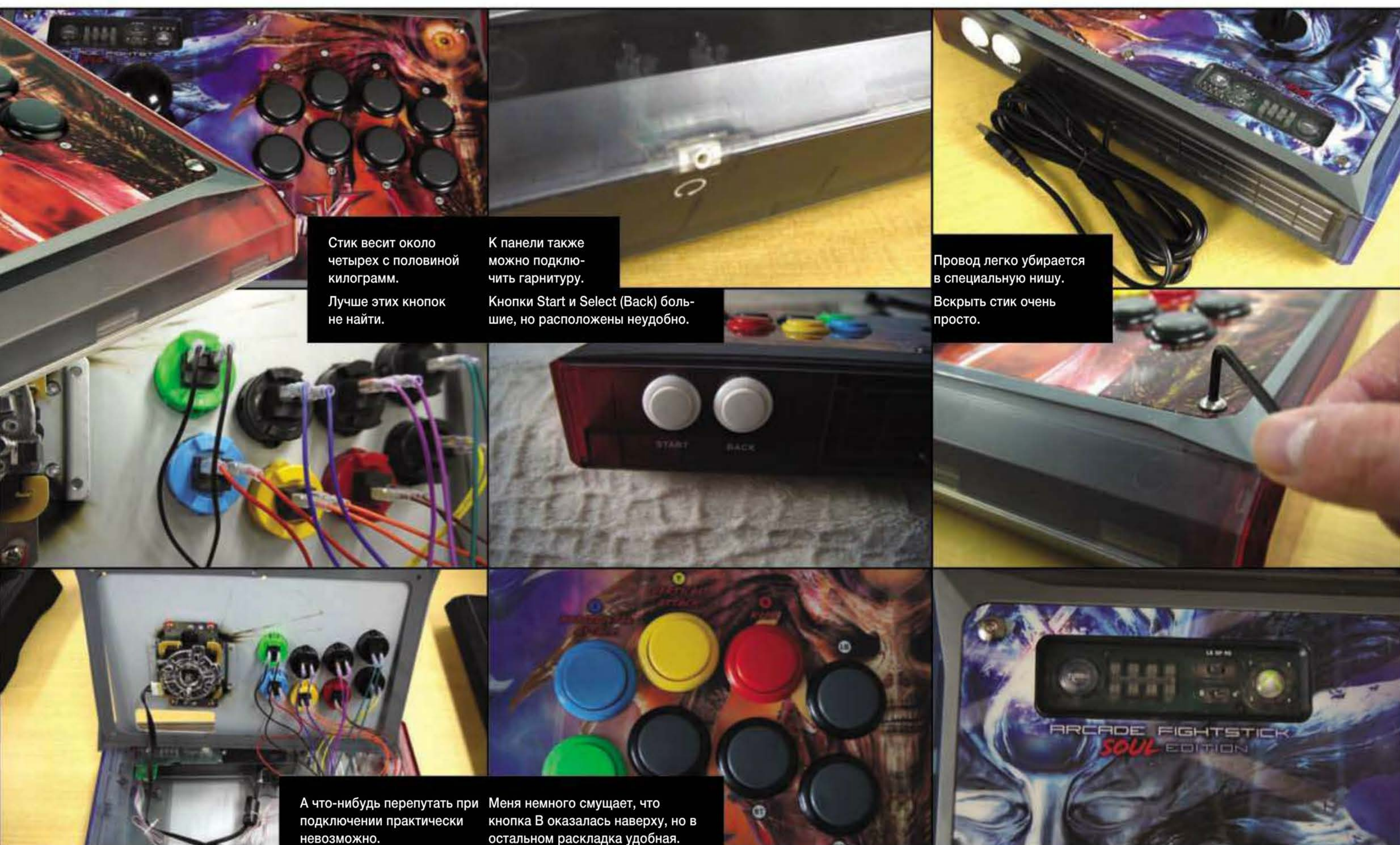
СБОРКА

Tournament Edition (или Soul Edition, как на иллюстрации) – это прошедшая проверку временем сборка, панель, которой очень удобно пользоваться. Корпус не такой большой, как у Hori, но достаточно высокий и тяжелый, чтобы можно было играть хоть на столе, хоть с колен. Впрочем, некоторые нюансы есть. Скажем, пластик хоть и прочный, но прозрачный – меня это немного смущает, хотя наверняка найдутся и те, кому это только в радость. Плюс, иллюстрация явно не самая удачная, но этот вопрос решается достаточно просто. Кстати, все стики проводные; провод убирается в специальную нишу.

ДЕТАЛИ

Mad Catz давно использует детали Sanwa Denshi – имеется в виду рукоятка и кнопки. Помимо того, что они довольно прочные и выдерживают удары пальцев даже самых истеричных геймеров (проверено в японских аркадах), они еще и очень удобные – плавный ход, не залипают. Скажем «спасибо» за увеличенные кнопки Start и Select (Back, если речь идет о версии для Xbox 360), и сразу же скажем «идите к черту» за их идиотское расположение. Серьезно, их давно просят вы-

sories



Стик весит около четырех с половиной килограмм.

Лучше этих кнопок не найти.

К панели также можно подключить гарнитуру.

Кнопки Start и Select (Back) большие, но расположены неудобно.

Провод легко убирается в специальную нишу.

Вскрыть стик очень просто.

А что-нибудь перепутать при подключении практически невозможно.

Меня немного смущает, что кнопка B оказалась наверху, но в остальном раскладка удобная.

нести на лицевую сторону – очень неудобно искать их на «лбу» панели.

МОДИФИКАЦИЯ

Вскрыть стик так просто, что с этим справится любой человек, имеющий представление об отвертке и принципах ее взаимодействия с другими предметами. Заменить можно как иллюстрацию (к сожалению, навсегда), так и кнопки, и рукоять. Это полезно на тот случай, если что-нибудь всетаки сломается. К счастью, детали Sanwa Denshi продаются во многих интернет-магазинах, стоят недорого, к тому же есть большой выбор цветов. При желании кнопки всегда можно заменить на выпущенные другой компанией-производителем. Но следует сразу уточнить размер – возможно, придется докупить заглушку или чуть-чуть подпилить отверстия.

РАСКЛАДКА

С этим чуть сложнее: раскладка на стике по цветам и маркировкам предназначена исключительно для SoulCalibur V. То есть, всегда можно переиначить все в настройках любой другой игры (хоть файтинга, хоть шутера), но путаница все равно возникнет – и это неприятный момент. С другой стороны, если вы планируете посвятить SCV следующие два года, то никаких проблем это не вызовет. Хотя я, честно говоря, до сих пор ищу кнопку B внизу, хотя она третья сверху…

ПРОГРАММИРУЕМЫЕ КНОПКИ

Звучит сложно, но на самом деле речь идет о возможности включения функции «турбо». Да-да, той самой, что так, кхм, впечатляла в китайских джойпадах раньше. На большинстве турниров пользоваться этой кнопкой запретят, но в домашних условиях, в онлайн-битвах, никто за это по голове не настучит.

Кто играл в SoulCalibur V, тот знает, что аркадный стик там не особенно нужен – хотя в руках мастера он все равно представляется жизненно необходимой вещью. Я взял именно версию для Xbox 360, чтобы иметь возможность комфортно играть и в скрол-шутеры, и в скачиваемые «порты» старых файтингов. Покупка такой вещи – это решение, которое принимаешь не чаще раза в год. Soul Edition идеально подходит для всего, что вышло до весны этого года, но после на рынке аркадных стиков появится новый фаворит, причем от этого же производителя. Я имею в виду стик для Street Fighter x Tekken, который можно комбинировать с другими. Будет ли он продаваться в России или нет – большой вопрос. Но даже если не будет, у меня есть достойная альтернатива уже сейчас. **СИ**

Ярослав Годына



AV-ресиверы

СЕГОДНЯ, ПРОДОЛЖАЯ РАЗГОВОР О МАЛЕНЬКИХ И НЕ ОЧЕНЬ СОСТАВЛЯЮЩИХ AV-СИСТЕМЫ, МЫ РАССМОТРИМ ОЧЕНЬ ВАЖНЫЙ КОМПОНЕНТ. AV-РЕСИВЕР ЯВЛЯЕТСЯ СВЯЗУЮЩИМ ЗВЕНОМ – ЧИСТИЛИЩЕМ, В КОТОРОМ АУДИО- И ВИДЕОСИГНАЛЫ РАСПРЕДЕЛЯЮТСЯ, ЧТОБЫ ОТПРАВИТЬСЯ В РАЙСКИЕ КУЩИ ЛИБО ПРЯМЕХОНЬКО В АД.



НЕ ПУГАЙТЕСЬ!

Это всего лишь тыловая панель современного AV-ресивера.

Как несложно догадаться, термин «ресивер» произошел от английского глагола receive – то, есть «принимать, получать». Ресивер и получает сполна – посмотрите на заднюю панель такого аппарата – ни один компонент не усыпан так щедро различными гнездами, о назначении которых мы поговорим ниже. Ресиверами в 50-х годах стали называть аппараты, сочетающие в одном корпусе радиотюнер и усилитель. Первые ресиверы выпустила в 1953 году американская компания Harman, которая жива и поныне, а японские производители в то время лишь копировали заокеанскую чудо-технику с той или иной степенью неуспеха. Вплоть до 90-х годов подобные комбайны занимали свою нишу, имели своего покупателя, но никакого особенного ажиотажа вокруг них не наблюдалось. Однако после того, как в домах стали пытаться наладить многоканальный кинозвук на основе технологии Dolby Surround, ситуация радикально переменилась.

Начинка AV-ресиверов стала совсем иной. Во-первых, они стали гораздо сложнее. Напомню, что радиоресиверы сначала были моно- а потом стереоустройствами – как и обычные Hi-Fi компоненты. Формат Dolby Surround, запущенный одноименной компанией в 1982 году, описывал многоканальную систему, состоящую из левого, правого и тылового (моно) каналов. Доработанный в 1987 году и получивший название Dolby Pro Logic имел центральный канал и умел формировать низкочастотный сигнал (ниже 100 Гц) из смешения фронтальных каналов. Таким образом, помимо декодера, отвечающего за обработку звука кинодорожки, ресиверу понадобились дополнительные каналы усиления. В 1992 компанией Denon был выпущен AVR1000 – первый AV-ресивер с Dolby Pro Logic. В том же году в кинотеатрах был показан фильм Batman Returns, звук для которого был записан в более передовой системе Dolby Digital – 5.1-канальном формате, благополучно дожившем до наших дней благодаря DVD. Рассмотрим его чуть подробнее.

В отличие от аналоговых предшественников, где все ухищрения осуществлялись путем игры с фазовыми характеристиками исходного стереосигнала, Dolby Digital (или еще промаркированный как AC-3) изначально представлял 6 независимых каналов. Теперь тыловой канал получил стереоразделение – левый и правый позади. Все пять каналов – широкополосные, от 20 герц до 20 килогерц и оцифрованы с частотой 48 кГц. Канал для сабвуфера прописывается отдельно и ограничен сверху частотой 120 Гц. Следует заметить, что AV-ресивер не усиливает эту низкочастотную дорожку. Он ее декодирует, регулирует характеристики сигнала и отправляет его дальше ухать на сабвуфер, который является активным модулем с собственным усилителем. Считаем: правый-левый фронтальные, правый-левый тыловые, центральный канал плюс сабвуферный канал на особых правах. Вот поэтому и такое название – 5.1. DVD-видеодиски, получившие распространение начиная с 1997 года, оснащаются именно такой многоканальной дорожкой, и за редким исключением – обычной двухканальной 2.0.



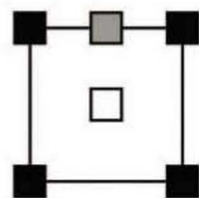
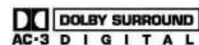


Схема расположения акустики 5.1 в системах Dolby Digital и DTS



Однако шесть источников звука, если они будут неконтролируемо валить на одну пару ушей, произведут какофонию. Ведь звукоинженер, ответственный за подготовку и выпуск саундтрека для DVD-релиза, не знает, на каких расстояниях от зрителя у вас дома будут расставлены колонки. Поэтому в AV-ресивере для того, чтобы совладать с многоканальным потоком, предусмотрены обширные регулировки. Самые важные из них – управление временными задержками, чтобы звуковые волны ото всех колонок все-таки достигали наших ушей синхронно и в соответствии с замыслом режиссера. Сегодня эту настройку можно выполнить автоматически – с помощью системы автокалибровки и микрофона, входящих в комплект. А можно замерить расстояния и занести их в настройки AV-ресивера самостоятельно, если не устроил результат автоматики. Кроме того, возможности декодера позволяют проделать обратный фокус со стереосигналом или моносигналом от телеэфира. Например, разложить его на звук 5.1. Что было дальше?

Как это нередко случается в цифровых протоколах данных – их приходится сжимать (и нередко с потерями) для того, чтобы уместиться в ограниченное пространство



DOLBY SURROUND

▲ 1982 год отмечен первой системой эмуляции пространственного звучания Dolby Surround.



DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

▲ В 1987 году Dolby Surround получил апгрейд в виде системы Dolby Pro Logic, имеющий центральный канал,

DENON AVR1000

Именно с этого аппарата в 1992 году началась эпоха AV-ресиверов.

носителя. И Dolby Digital – не исключение. Как и в MP3, из оригинальной записи по особому психоакустическому алгоритму выбрасываются самые высокие частоты и любые тихие звуки, которые будут замаскированы более громкими. Режиссер Стивен Спилберг был не в восторге от возможностей Dolby Digital и потому выступил как один из инвесторов проекта более совершенного алгоритма сжатия многоканальных аудиоданных, получившего название DTS. Дебют DTS состоялся в 1993 году на кинопоказе «Парка Юрского периода». И хотя формат предусматривал более обширные варианты вроде 7.1 с дополнительными тыловыми каналами, в производстве DVD осталась прежняя схема 5.1. Главным же достоинством DTS оказался более высокий битрейт аудиопотока и, соответственно, куда лучшее качество звука, что по достоинству оценили благодарные коллекционеры видео. Так что следующее поколение AV-ресиверов оперативно получило DTS-декодеры. Впрочем, Dolby Digital никуда не делся и, невзирая на DTS-дорожку, все DVD-носители попрежнему оснащались Dolby Digital.

Еще стоит упомянуть стереоформат PCM, который можно встретить преимущественно на музыкальных DVD. И хотя сделать его многоканальным не представлялось возможным, по сути он соответствовал качеству 16-битного аудио компакт-диска – с незначительной разницей в частоте дискретизации – 48 кГц против 44,1 в CD-audio. Часть любителей музыкального видео (включая автора), если была возможность переключиться, предпочитали слушать два канала PCM, зато с более точным звуком вместо шести, да пожатых. Специальных декодеров под PCM в AV-ресиверах не требуется – это основа, так сказать, цифро-аналогового преобразования звука, с чего все и пошло.

Появление носителей Full HD видео – дисков Blu-ray и HD DVD, где объем пространства уже достигал десятков гигабайт, ожидаемо повлек рост требований к ширине полосы аудиосопровождения. Появилась возможность сделать многоканальным PCM и повысить его частоту дискретизации минимум вдвое. Но самое главное, заклятые коллеги из Dolby и DTS представили равноценные по качеству форматы HD-аудио с 24-битовым потоком и (ура!) без потерь данных – Dolby True HD и DTS-Master Audio. Передавать их можно было только через разъемы HDMI, об эволюции которых мы сейчас и поговорим.

Самый простой способ передачи AV-сигнала – три «тюльпана», или, как их еще называют, «колокольчика», – красный и белый – это левый и правый каналы, а по желтому передается композитный видеосигнал. Это самый древний, аналоговый способ подключения – так подсоединялись к телевизорам видеомагнитофоны. Четкость видео в этом случае не превышает 240 линий. Более совершенные аналоговые способы передачи видео используют для этого отдельные видеокабели – S-video (440 линий), SCART-«гребенка» (520 линий) и наилучший способ аналоговой видеопередачи – компонентный, тремя «тюльпанами» YPbPr (720 линий). Прежде чем широко распространился цифровой универсальный HDMI, для отображения HD-видео использовался компонентный интерфейс. И надо сказать, на первых порах его качество зачастую превышало HDMI, у которого поначалу изображение было, хоть и четким, но слишком уж жестким и бедным на тональные переходы. Кроме того, на аналоговом видео невозможна ситуация, когда картинка будет дергаться при панорамировании или на движущемся объекте.

До эпохи HDMI цифровой звук поступал, да и сейчас нередко поступает, чего уж греха таить, по оптическому либо коаксиальному (такому же «тюльпану») входу. Вот поэтому у AV-ресивера так много разъемов сзади – даже самые дешевые модели представляют собой какой-никакой, а коммуникационный центр – принимает и декодирует аудио – отправляет его на колонки; принимает, при необходимости повышает разрешение до HD и отправляет видеосигнал на телевизор или проектор. И не только.

За последние полтора года AV-ресиверы приобрели немало полезных функций. Ну, про поддержку 3D-видеосигнала все знают, что еще? Протокол HDMI 1.4 последнего поколения позволяет гнать через AV-ресивер видео 4K с разрешением 4096x2160, а также Ethernet-сеть в одном кабеле. DLNA-совместимость позволяет AV-ресиверу стать сетевым плеером – принимать интернет-


Самый простой и примитивный способ AV-коммуникации: стереопара и композитный кабель.


Когда-то такими разъемами оснащались самые крутые видеокомпоненты, а сейчас S-video практически не используется.


Компонентный кабель – наилучший способ передачи аналогового видео.


На сегодняшний день HDMI является основным цифровым протоколом передачи AV-данных.

РЕСИВЕР И КОНСОЛИ

Впервые AV-ресиверы стали актуальными во времена приставок предыдущего поколения: GameCube поддерживала стандарт Dolby Pro Logic II, PlayStation 2 и Xbox – его же, плюс Dolby Digital. Впрочем, игр с действительно трехмерным звуком было немного; чаще эта функция нужна была для просмотра фильмов в формате DVD. Современные PlayStation 3 и Xbox 360 поддерживают соединение по HDMI, и все, указанное в этой статье, имеет самое прямое отношение к играм для них. Особенно полезен ресивер владельцам сразу нескольких консолей, поскольку позволяет удобно подключить к одной системе телевизор+акустика сразу все источники AV-сигналов – и PlayStation 3, и Xbox 360, и Wii, и бог знает что еще, и использовать потенциал каждого устройства на сто процентов.

радио, воспроизводить контент с внешнего NAS-сервера пользователя. Вообще желательно, чтобы в AV-ресивере было побольше HDMI разъемов – причем не только входов, но и выходов – мало ли что понадобится подключить, помимо телевизора. Или вот – вроде бы мелочь, а все равно приятно – так называемый «возвратный аудиоканал» ARC позволяет по одному кабелю HDMI не только передавать на телевизор сигнал, но и принимать от телевизионного тюнера звук обратно на ресивер. Раньше для этой процедуры требовались дополнительные аудиокабели от телевизора на ресивер, если вы хотели послушать телетрансляцию на колонках. Также не забываем управляющий протокол CEC через HDMI – на практике это реализуется следующим образом – вы включаете (или выключаете) одно устройство – и следом за ним активируется либо наоборот следующее устройство – например, телевизор.


10 лет назад «гребенкой» SCART оснащались все европейские телевизоры, но даже тогда он был редкостью в AV-ресиверах

Сегодня всякий уважающий себя производитель, понимая, что по эргономике айфон не обскачешь, предлагает бесплатно скачать в AppStore приложения, которые превращают эппловский продукт в пульт управления AV-ресивером. На подходе совместимость со смартфонами и планшетами на Android. Подобные новации становятся особенно актуальными на фоне столь впечатляющего сетевого функционала – ведь клавиатуры и мыши к AV-ресиверу не предлагается.

Хотя издатели видеоконтента по-прежнему не спешат осваивать восьми- и более канальный звук (даже в кинотеатрах IMAX по-прежнему используется раскладка 5.1 хоть, разумеется, и в более масштабном исполнении), среди топовых AV-ресиверов сегодня не редкость и 9.1, и даже 11.2 выходов на акустику. Для обычной городской квартиры, безусловно, – избыток, но для определенных задач они пригодятся – можно, например, озвучить дополнительную зону – ванную, кухню, гараж. Любители звуковых извращений могут попробовать реализовать систему Dolby Pro Logic IIz. Ее смысл в размещении в системе 7.1 над фронтальными колонками еще двух сателлитов сверху. Разработчики утверждают, что пространственные эффекты теперь станут более выразительными в вертикальной плоскости, особенно такие как шум водопада – попробуйте, если представится такая возможность. Итак, с саундтреками более-менее понятно, что в любом случае внутренним органам обещан жесткий массаж, а как будет звучать на универсальном AV-комбайне качественная стереомузыка?

Скажу откровенно, если вам не безразлична разница между MP3 и оригиналом, то AV-ресивер не заменит вам хороший стереоусилитель. Все, что пишут в спецификациях, – вроде 150 Вт на 7 каналов, – это, конечно же, неправда – блок питания-то один, и его возможности ограничены. Более того, в последнее время наметилась тенденция снабжать AV-ресиверы усилителями, работающими в классе D – т.е. импульсными. КПД у них хороший, но, скажем так, технология еще далека от окончательно гармоничной реализации. Также не самые лучшие друзья звука в AV-ресивере – видеочасть, дисплей и система коммутации, которые могут быть источником разнообразных помех. С другой стороны, солидный домашний кинотеатр и качественная стереосистема не противоречат друг другу.

Например, некоторые типично хайфайные фирмы, вроде Arcam или NAD, выпуская очередной AV-ресивер, принципиально упирают на то, что-де лишен кое-каких новомодных функций, зато довольно добросовестно подготовлен для воспроизведения стереомузыки. Из того же 11.2-канального AV-ресивера можно сделать 5.1-канальный с удвоенной мощностью. Или хотя бы в 7.1 аппарате усилить фронтальную пару «ненужными» тыловыми выходами, которые не используются. Процедура называется биампинг – это когда объединяют две пары выходов на одну акустическую систему. При более серьезном подходе компоненты разделяют – т.е. AV-процессор отдельно – на котором выполняется коммутация и управление контентом, и блок усилителя мощности отдельно. Причем это может быть моноблок, т.е. по одному усилителю мощности на каждый канал.

Словом, если у вас есть задача построить домашний кинотеатр, то именно от AV-ресивера зависит, насколько оптимально подружатся друг с другом остальные компоненты. Выбирать AV-ресивер одновременно и сложно (слишком большой выбор на любой бюджет), и легко, поскольку, в отличие от таинственных чудо-проводов за сотни долларов или High-End-усилителей, в них нет никакой эзотерики. Только практичный функционал и степень соответствия реалиям – текущим и завтрашнего дня. **СИ**

Альфа-Банк



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:

(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

или на сайте

www.mancard.ru

(game)land

на правах рекламы

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

Хорошие вещи

для современной жизни

Samsung на CIS Forum 2012





ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР ДЛЯ ЭСТЕТОВ

SAMSUNG HT-E6750W

НА ВЫСТАВКЕ CIS FORUM 2012 КОМПАНИЯ SAMSUNG ПРЕДСТАВИЛА ФЛАГМАНСКИЙ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР SAMSUNG HT-E6750W С 7.1-КАНАЛЬНЫМ ЗВУКОМ И ПОДДЕРЖКОЙ BLU-RAY И 3D.

Такой домашний кинотеатр вполне может стать основой вашей игровой и мультимедийной системы, через который выводятся аудио- и видеосигналы из самых разных источников. Благодаря сочетанию технологии лампового усиления и свойств стекловолокна, из которого выполнены динамики, Samsung HT-E6750W обеспечивает безупречный, кристально чистый звук. В дополнение к этому, Samsung 3D Sound Plus делает звучание максимально натуральным и объемным. Еще одна технология, Crystal Amp Plus, используется для придания звучанию системы большей чистоты и четкости. Специальная конструкция сабвуфера обеспечивает глубокое звучание низких частот.

Элементами изысканного домашнего кинотеатра HT-E6750W являются элегантные напольные колонки с инновационными поворотными динамиками, обеспечивающие поистине объемное звучание — звук нисходит на слушателя вертикальным каскадом, а также беспроводные динамики-сателлиты, которые просты в установке и избавляют пользователя от необходимости возиться с лишними проводами. Изящный внешний вид дополняется лампами усилителя, которые видны на верхней и боковой стороне системы и светятся мягким светом во время работы.

Оснащенный встроенным модулем Wi-Fi домашний кинотеатр Samsung HT-E6750W гарантирует доступ к миру развлекательного контента через полноценный веб-браузер, в дополнение к сервису Smart Hub и технологии AllShare Play. В то же время онлайн-магазин Samsung Apps предлагает пользователям сотни приложений премиум-класса, созданных ведущими компаниями-производителями контента. Система домашнего кинотеатра также поддерживает технологию Bluetooth и оснащена док-станцией для iPhone/iPod, что дает возможность прослушивать аудиозаписи с мобильных устройств.

МОНИТОРЫ

ПРЕМИУМ-КЛАССА СЕРИИ 9

МОНИТОРЫ SAMSUNG ПРЕМИУМ-КЛАССА СЕРИИ 9 ОБЪЕДИНЯЮТ В СЕБЕ ВСЕ САМЫЕ ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КОМПАНИИ И ОТЛИЧНО ПОДОЙДУТ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫМ ГЕЙМЕРАМ, КОТОРЫЕ СОБИРАЮТ У СЕБЯ ДОМА ДОРОГОЙ И САМЫЙ МОЩНЫЙ ПК.

Новые устройства оснащены эксклюзивной панелью Samsung профессионального класса, созданной по технологии PLS (Plane Line Switching). Она обеспечивает точную цветопередачу и широкие вертикальные и горизонтальные углы обзора. Мониторы обладают ультравысоким разрешением QHD (2560 x 1440), в четыре раза превышающим характеристики обыкновенного HD-монитора. Экран снабжен антибликовым стеклянным покрытием на всю площадь дисплея и удерживается на регулируемой по высоте до 100 мм алюминиевой подставке. При этом шарнирный механизм позволяет наклонять дисплей, обеспечивая требуемый угол обзора.

Все внутренние компоненты монитора серии 9 интегрированы в алюминиевое основание, которое оснащено портами ввода-вывода и USB-хабом. На задней панели монитора расположены интерфейсные разъемы Display Port, Dual Link-DVI и HDMI. Он также оснащен стереодинамиками мощностью 7 Вт и портом Mobile High Definition Link (MHL) для подключения смартфонов и планшетов.

Подключив к монитору Android-смартфон с поддержкой MHL, пользователь сможет просматривать хранящийся в мобильном устройстве контент на экране существенно большего размера, да еще и в сопровождении качественного стереозвука. К тому же можно просматривать веб-страницы на смартфоне и одновременно заряжать его батарею.

ЭКРАН НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ТЕХНОЛОГИЯ SUPER OLED

ИМЕЯ ЗА ПЛЕЧАМИ БОГАТУЮ ИСТОРИЮ ПРОИЗВОДСТВА OLED-ДИСПЛЕЕВ ДЛЯ ТАКИХ УСТРОЙСТВ, КАК МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ И ЦИФРОВЫЕ КАМЕРЫ, SAMSUNG АНОНСИРОВАЛА ПРОРЫВНОЙ 55-ДЮЙМОВЫЙ SUPER OLED ТЕЛЕВИЗОР.

Владельцы PlayStation 3 и Xbox 360 всегда хотят, чтобы картинка из их любимых игр была максимально зрелищной, а ведь на горизонте – консоли следующего поколения. Обеспечивая 30-40-процентное улучшение цветопередачи по сравнению с LED-телевизорами, Samsung Super OLED демонстрирует качество изображения, превосходящее все телевизоры на сегодняшнем рынке. Super OLED технология Samsung заключается в размещении на стеклянной панели тысяч субпикселей RGB. Эта уникальная технология не требует использования цветового фильтра, а субпиксели формируют идеальную картинку даже в самых темных сценах.

Super OLED телевизор отличается более быстрым по сравнению с LED-телевизорами временем отклика, что делает картинку максимально четкой даже в самых динамичных сценах. А отсутствие задней подсветки позволило сделать Super OLED телевизор тоньше LED-моделей.

До сих пор самые крупные телевизоры по технологии OLED, запущенные в производство, могли похвастаться диагональю только в 15 дюймов.

Николай Арсеньев



Hardware NEWS





НАГА ТАКАЯ, НАГА СЯКАЯ

RAZER NAGA HEX ТЕПЕРЬ И ДЛЯ ФАНАТОВ MOBA

МЫШЬ RAZER NAGA ПОЛУЧИЛА ОЧЕРЕДНОГО ОТПРЫСКА, И УЖЕ ДАЛЕКО НЕ ПЕРВОГО – RAZER NAGA HEX ДЛЯ MOBA (ИГРЫ MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA) И ACTION-RPG.

Ранее Razer Naga нам запомнилась своей 12-кнопочной матрицей под большой палец, версия Hex снабжена шестью большими кнопками под большой палец, создающими круг. Все шесть дополнительных кнопок механические. На них можно назначить заклинание, способности и прочие полезности, которые будут как нельзя кстати для игр вроде League Of Legends. Это позволит получить преимущество в скорости над врагами. Каждая кнопка Razer Naga Hex выдерживает до 10 миллионов кликов. Эргономичная форма повторяет изгиб ладони для комфортного расположения руки и пальцев. Для большего удобства мышь комплектуется тремя сменными упорами различной высоты под большой палец. Razer Naga Hex также поддерживает технологию Synapse 2.0, позволяющую сохранять настройки мыши и профили на облачном сервере.

Суммарно мышь оснащена 11 программируемыми кнопками, сенсор Razer Precision 3.5G с лазерной подсветкой обладает чувствительностью 5600 dpi, тогда как частота опроса составляет 1000 Гц. Размеры и вес мыши составляет 116x78x42 мм, 134 г. Цена Razer Naga Hex составит 3290 руб.

НИЧТО, КРОМЕ МУЗЫКИ

ПАРА АУДИОНОВИНОК CREATIVE С ШУМОПОДАВЛЕНИЕМ

CREATIVE ВЫПУСТИЛА СРАЗУ ДВЕ НОВИНКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АКТИВНОЙ СИСТЕМЫ ШУМОПОДАВЛЕНИЯ – ГАРНИТУРУ HN-900 И НАУШНИКИ AURVANA X-FI 2.

Гарнитура Creative HN-900 способна отсекать до 85% внешних шумов, встроенный микрофон включается одним нажатием, что существенно упрощает общение. HN-900 снабжены 40-мм неодимовыми динамиками и позолоченными контактами. Диапазон воспроизводимых частот 20-20000 Гц, для микрофона этот показатель составляет 100-10000 Гц. Заряда одной батарейки типа AAA хватает на 40 часов работы с включенной системой шумоподавления.

Следующие по списку – наушники Creative Aurvana X-Fi 2. В них также используется активная система шумоподавления, которая справляется со своей задачей еще лучше, отсекая до 90%. Особенность наушников – поддержка технологии X-Fi, обеспечивающей лучшее качество звучания и эффект звук вокруг. Алгоритм X-Fi Crystalizer способен улучшить цифровой звук, интеллектуально восстанавливая высокие и низкие частоты, которые часто страдают при компрессии, а X-Fi CMSS-3D преобразует стерео в звук вокруг. Для использования обеих технологий придется использовать две батарейки типа AAA.

Цена Creative HN-900 и Creative Aurvana X-Fi 2 составляет $100 и $200, соответственно.

КНИГА НА ANDROID

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА WEXLER.BOOK T7007



WEXLER НАЧАЛА ПОСТАВКИ НОВОГО УСТРОЙСТВА, РАБОТАЮЩЕГО ПОД УПРАВЛЕНИЕМ ANDROID 2.3. WEXLER.BOOK T7007 ОСНАЩЕН 7-ДЮЙМОВЫМ СЕНСОРНЫМ LED-ЭКРАНОМ, ДВУХЪЯДЕРНЫМ ПРОЦЕССОРОМ С ЧАСТОТОЙ 1.2 ГГЦ И МОДУЛЕМ WI-FI.

Электронная книга оснащена дисковым пространством 8 Гбайт и полноценным Android Market. Емкость свободного места можно расширить, используя карту памяти формата MicroSD (до 32 Гбайт). Наличие Android дает возможность получить практически неограниченное количество поддерживаемых форматов, спасибо Android Market, в котором полным-полно всяческих приложений для воспроизведения видео, музыки, а также просмотра фотографий и чтения. Поддержка функции USB OTG дает возможность подключать внешние накопители или устройства вроде 3G-модемов. Благодаря наличию Wi-Fi (IEEE 802.11 b/g/n), есть возможность подключаться к беспроводной сети со скоростью до 150 Мбит/с. В наличии G-сенсор, автоматически меняющий положение страницы на экране от вертикального к горизонтальному и обратно. Есть встроенный динамик и разъем под наушники. Особенностью новинки стало наличие интернет-магазина электронных книг WEXLER, где можно найти много бесплатных книг и популярные новинки. Традиционно книги серии «Вселенная Метро 2033» в комплекте.

WEXLER.BOOK T7007 оснащен аккумулятором емкостью 3700 мАч, используется металлический корпус, размеры и вес составляют 194x120x11 мм, вес – 350 г. Ориентировочная цена WEXLER.BOOK T7007 – 5000 руб.



CORE NEXT СТАЛ ДОСТУПНЕЕ
АНОНС AMD RADEON HD 7770 И RADEON HD 7750

ПОКА NVIDIA ПРОДОЛЖАЕТ ГОТОВИТЬ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ВИДЕОКАРТ KEPLER, AMD АКТИВНО РАЗВИВАЕТ RADEON HD 7-ОЙ СЕРИИ. ТЕПЕРЬ ДЕЛО ДОШЛО ДО RADEON HD 77X0. КАРТЫ НАЦЕЛЕНЫ НА РЫНОК МЕНЕЕ $200. МОДЕЛИ RADEON HD 7770 И RADEON HD 7750 ПРОИЗВОДЯТСЯ ПО 28-НМ ТЕХПРОЦЕССУ И ПОЛУЧИЛИ КОДОВОЕ НАЗВАНИЕ CAPE VERDE. КАК И ТОПОВАЯ ЛИНЕЙКА СЕРИИ, ЭТИ МОДЕЛИ ИСПОЛЬЗУЮТ В СВОЕЙ ОСНОВЕ ГРАФИЧЕСКУЮ АРХИТЕКТУРУ CORE NEXT.

Radeon HD 7770 включают 640 потоковых процессоров, 40 блоков TMU и еще 16 ROP, ширина шины памяти составляет 128 бит, тип – GDDR5. Ядро работает на частоте 1000 МГц, тогда как память – 4.5 ГГц (72 Гбайт/с). Для питания карты потребуется 6-пиновый кабель. Характеристики Radeon HD 7750 заведомо скромнее, используется 512 потоковых процессоров и 32 блока TMU, тогда как скорость ядра снижена до 800 МГц. Остальные характеристики идентичны. Цена Radeon HD 7770 составит $160, а Radeon HD 7750 – $110.

Но, тем не менее, NVIDIA не могла не вставить свои пять копеек и представила GeForce GTX 560 SE, которая нацелена на конкуренцию с Radeon HD 7770: техпроцесс 40 нм, 288 CUDA-процессоров, 48 TMU и 24 ROP, ширина шины памяти – 192 бит (GDDR5), скорость ядра и памяти – 776 МГц, 3.8 ГГц.



ЗАПЕЧАТЛЕТЬ ВСЕ
AVERMEDIA LIVE GAMER HD ЗАПИШЕТ ВСЕ

AVERMEDIA ВЫПУСТИЛА ВЕСЬМА ЛЮБОПЫТНОЕ УСТРОЙСТВО – КАРТУ ДЛЯ КОМПЛЕКСНОЙ РАБОТЫ С ИГРОВЫМ ВИДЕО, ИМЕНУЕМОЕ LIVE GAMER HD.

Карта решает проблему с задержками при записи и трансляции видео, выступая в качестве своеобразного промежуточного звена, кодируя видео с разрешением до 1920x1080/60p. Наличие аппаратного кодера H.264 полностью снимает нагрузку с системы и дает возможность не просто записывать видео, но и транслировать его в сеть напрямую, например, на TwitchTV. Фирменный софт RECentral позволяет не только сохранять игру, но и записывать комментарий одновременно. RECentral предусматривает как ручные, так и автоматические настройки.

Live Gamer HD использует интерфейс PCI-Express x1, подключение происходит через HDMI и аудиовходы и выходы. Комплект поставки включает адаптер DVI-to-HDMI и кабель HDMI-DVI. Еще один бонус – USB-кнопка, которая зовется Hot Button.

Цена AVerMedia Live Gamer HD на момент написания новости неизвестна.



КРИСТАЛЬНЫЙ ЗВУК
ВНЕШНЯЯ ЗВУКОВАЯ КАРТА ENERMAX DREAMBASS GENIE

ДО ЭТОГО ENERMAX БЫЛА ИЗВЕСТНА НАМ КАК ПРОИЗВОДИТЕЛЬ БЛОКОВ ПИТАНИЯ, КОРПУСОВ, КУЛЕРОВ И ДАЖЕ КЛАВИАТУР. СОВСЕМ НЕДАВНО КОМПАНИЯ ПРЕДСТАВИЛА USB-КАРТУ DREAMBASS GENIE, КОТОРАЯ УСИЛИВАЕТ ЗВУК И БАСЫ.

В обычных ноутбуках и нетбуках в большинстве случаев используются стандартные звуковые решения, которые, конечно, не дотягивают до дискретных вариантов. Enermax DreamBass Genie призвано сделать звук кристальным, а басы глубокими. Карта стилизована под ламповый усилитель, внутри которого находится звуковой чип VIA VT1620A (24 бит/192 кГц). В наличии вход для микрофона и выход на наушники, есть возможность одновременной записи звука и его воспроизведения. При установке USB-усилителя от Enermax он определяется системой автоматически, без установки драйверов. Спасибо за это Plug & Play.

Enermax DreamBass Genie (AP001) будет доступен по ориентировочной цене €30, также будет доступна версия, комплектуемая фирменными наушниками, ее стоимость составит €40.



ВСЕ ПРЕЛЕСТИ IPS
23-ДЮЙМОВЫЙ МОНИТОР VX2336S-LED ОТ VIEWSONIC

VIEWSONIC СКРЕСТИЛА МАТРИЦУ IPS С LED-ПОДСВЕТКОЙ. ДИАГОНАЛЬ VX2336S-LED РАВНА 23 ДЮЙМАМ, РАЗРЕШЕНИЕ – ТИПИЧНОЕ FULL HD (1920X1080).

Динамическая контрастность достигает впечатляющего показателя 20000000:1, тогда как типичная равна 1000:1 и никаких ухищрений. Благодаря использованию IPS-матрицы, углы обзора радуют глаз своей шириной – 178 градусов как по вертикали, так и по горизонтали. Уровень яркости составляет 250 кд/м2, тогда как время отклика равно довольно скромным 14 мс. LED-подсветка существенно экономит потребление энергии (до 50%), которое не превышает и 35 Вт. При включении режима Eco данный показатель снижается до 28 Вт.

В наличии разъемы DVI-D и классический D-Sub. При желании ViewSonic VX2336s-LED можно повесить на стену, спасибо VESA-отверстиям (100x100 мм). Подставка монитора фиксированная, необходимые органы управления выведены на переднюю панелью. Габариты и вес – 548x426x201 мм/3.63 кг (с подставкой).

На прилавках магазинов ViewSonic VX2336s-LED появится с ценником $300.

Николай Арсеньев



Ученье – свет

Тестирование электронных книг на базе экрана E-Ink

ЭЛЕКТРОННЫЕ КНИГИ НА БАЗЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ЖЕ ЧЕРНИЛ (E-INK) ПРОЧНО ЗАНЯЛИ СВОЕ МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ, И СБРАСЫВАТЬ ИХ СО СЧЕТОВ НИКАК НЕЛЬЗЯ. НИКАКОЙ ПЛАНШЕТ ИЛИ «ЧИТАЛКА» С ЖК-ЭКРАНОМ НЕ ЗАМЕНЯТ ТОГО КОМФОРТА, КОТОРЫЙ МОЖЕТ ПРЕДЛОЖИТЬ ТЕХНОЛОГИЯ E-INK СВОИМ ПОЧИТАТЕЛЯМ.

Среди явных плюсов e-Ink – высокая яркость и контрастность последних поколений экранов, отсутствие проблем с углами обзора, малый расход заряда аккумулятора. Батареи обычно хватает на несколько недель активно чтения, если не слушать музыку и не включать беспроводные интерфейсы, коли таковые имеются.

Если вы спросите, почему на прилавках магазинов засилье электронных книг с ЖК-дисплеем, то ответ будет до боли банальным – такой тип экрана намного дешевле.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Gmini magicbook M6HD	Prestigio PER3162B
iriver Story HD	Ritmix RBK-700
PAGEone	TEXET TB-216
PocketBook 360 Plus	WEXLER.BOOK E5001

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В ходе тестирования «книг» мы использовали файлы всех форматов: от FB2 и TXT до PDF и DJVU. Более того, полный список файлов загружался на все «книги», и не раз мы обнаруживали интересное – по спецификациям «книга» не поддерживает тот или иной формат, а на деле совместимость есть! Обо всех этих находках вы прочитаете в нашем подробном тесте. Кроме прочего, мы просматривали фотографии и слушали музыку, если поддержка таковой функции была. Пристальное внимание обращалось на скорость работы устройств, качество прорисовки и контрастность выводимой картинки.



СТРАНА ИГР
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

8
ОЦЕНКА

цена: 5500 руб.

GMINI MAGICBOOK M6HD

Gmini magicbook M6HD открывает наш экскурс в мир электронных книг. Как и большинство «читалок», модель поставляется с обложкой, которая призвана защищать ее от невзгод бытия. Зажимы изначально придерживают «книгу» далеко не так, как хотелось бы (стоит их чуть подогнуть, и готово). Кроме того, язычок на магните несколько мешает в портретном режиме чтения, но с этим легко справиться, выгнув его на оборотную сторону. Корпус пластиковый, отпечатки практически не остаются на нем. Порадовала компоновка клавиш. Кроме базовых кнопок для навигации и возврата назад или на домашнюю страницу, есть быстрый вызов настроек и функция обновления экрана. Чтобы добраться до разъема под карты памяти, придется снимать заднюю крышку.

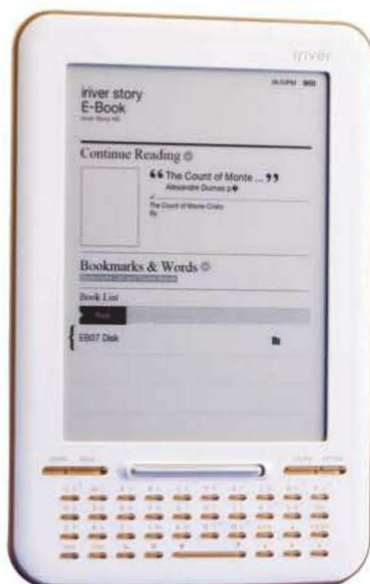
Список поддерживаемых форматов радует разнообразием, правда, формат DJVU и архивы RAR «книга» переваривает не так быстро, как другие. Благодаря экрану высокого разрешения, текст в PDF смотрится очень хорошо, когда не слишком мелкий. Gmini magicbook M6HD умеет автоматически менять ориентацию экрана. В наличии словарь, возможность делать заметки и оставлять комментарии. Главная же изюминка устройства – экран с разрешением 1024x768. На нем приятно читать, шрифты гладкие и контрастные.

Из развлечений имеется возможность прослушивать музыку, радио и даже играть. «Книга» оснащена парой динамиков.

Gmini magicbook M6HD удалась, комплект поставки обрадует пользователя USB-кабелем, сетевым адаптером и простенькими наушниками, ну а про обложку мы уже упоминали.

info

Дисплей: 6", e-ink, Pearl HD, 1024x768, 16 градаций серого
Память: 4 Гбайт (доступно 3 Гбайт) + microSD
Форматы текстовые/изображения/аудио: DJVU, EPUB, FB2, HTML, MOBI, PDF, RAR, RTF, TXT, ZIP / BMP, GIF, PNG, JPG / MP3, OGG, WAV, WMA
Разъемы: Mini-USB, 3.5 мм
Аккумулятор: 1400 мАч
Габариты, вес: 192x125x10.3 мм, 239 г



8

ОЦЕНКА

цена: 5900 руб.

IRIVER STORY HD

Компании вроде iriver любят идти своим путем. В скромной коробке без лишних украшательств скрывается элегантная «книга», в которую невозможно не влюбиться. Ее приятно держать в руках, приговаривая «моя прееелееесть…». Цветовая гамма радует глаз, детали корпуса идеально подогнаны, клавиатура русифицирована. Кроме Mini-USB и SD (последний находится сбоку и закрыт защитной крышкой) разъемов на корпусе нет. «Дырки» под наушники не предусмотрено, как и поддержки аудио.

В iriver Story HD компания решила полностью сосредоточиться на чтении. Пусть список поддерживаемых форматов книг не впечатляет, но зато те, что вошли в список, открываются быстро и четко. Нас же радует поддержка народного формата FB2. PDF и DJVU «книга» крутит одной левой! Учитывая использование в «книге» Pearl HD, картинка выглядит замечательно. Хотя в списке не обозначен DOC-формат, Story HD все-таки открыл наш файл, правда, возможности изменить шрифт нет. Вообще, непонятно, почему в iriver решили сократить поддержку форматов, учитывая, что предыдущие модели с ними не имели никаких проблем. Если в iriver одумаются, можно легко навесить еще один балл!

iriver Story HD не поддерживает всех возможных форматов и комплект поставки включает лишь USB-кабель. Простим ей это. Ведь сила не в количестве, а в качестве.

info

Дисплей: 6", e-ink, Pearl HD, 1024x768, 16 градаций серого
Память: 2 Гбайт (доступно 1.5 Гбайт) + SDHC (до 32 Гбайт)
Форматы текстовые/изображения/аудио: DJVU, EPUB, FB2, PDF, TXT, ZIP / BMP, GIF, PNG, JPG / N/A
Разъемы: Mini-USB
Аккумулятор: 1800 мАч
Габариты, вес: 190.4x125.7x9.3 мм, 207 г



8

ОЦЕНКА

цена: 7000 руб.

PAGEONE

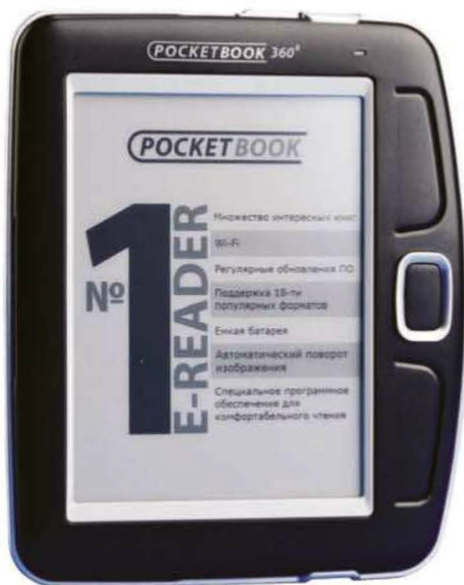
«Книга» PAGEone одна из самых компактных в нашем тесте. Она без труда поместится в карман куртки. И это несмотря на то, что используется классический 6-дюймовый экран. Качество сборки высокое, лицевая часть выполнена из алюминия, тыльная – из глянцевого пластика. К счастью, постоянно протирать последний не придется, в комплекте поставки, кроме наушников, USB-кабеля и сетевого адаптера, есть отличная обложка из кожи. Она четко фиксирует «книгу», а благодаря использованию магнитов крышка не будет болтаться в закрытом состоянии. Обложка сохраняет доступ к выключателю и ко всем разъемам, включая 3.5 мм, а также скрытым за шторкой MicroSD и Mini-USB. Все функциональные клавиши вынесены на бок. При включении сразу попадаешь в список последних открытых книг. Все просто и доступно. Для управления предусмотрено пять кнопок. Меню PAGEone лаконично, навигация хорошо продумана, так что процесс освоения занимает считанные минуты. Можно менять контрастность и качество отображения. Последнее при максимальной настройке снижает скорость прорисовки в меню, при этом на процессе перелистывания страниц практически не сказывается.

При чтении на фоне можно слушать музыку, плеер предусматривает возможность выбора каталога и нескольких режимов воспроизведения.

PAGEone поддерживает не только популярные форматы FB2, RTF, PDF, DJVU, но и ZIP-архивы.

info

Дисплей: 6", e-Ink, VizPlex, 800x600, 16 градаций серого
Память: 2 Гбайт (доступно 1.5 Гбайт) + microSD
Форматы текстовые/изображения/аудио: DJVU, FB2, HTML, MOBI, PDF, PDB, PRC, RTF, TCR, TXT, ZIP / BMP, GIF, PNG, JPG, ZIP / MP3, WAV, WMA
Разъемы: Mini-USB, 3.5 мм
Аккумулятор: 2200 мАч
Габариты, вес: 157x125x8.4 мм, 200 г



8
ОЦЕНКА

цена: 5600 руб.

POCKETBOOK 360 PLUS

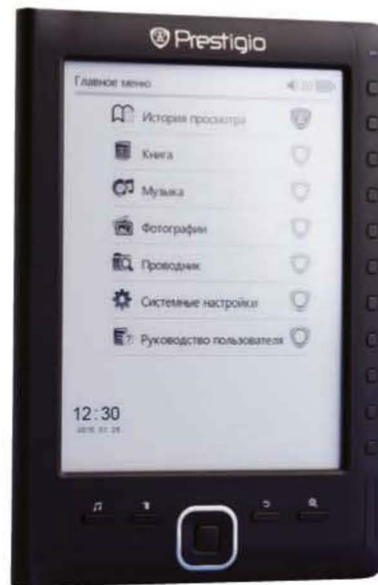
PocketBook 360 – хит прошлого сезона, на смену ему пришла модификация с приставкой Plus. Отличия существенны: прокачали начинку, заменив процессор и увеличив ОЗУ, что позитивно сказалось на скорости работы «книги», добавили памяти, теперь под нужды пользователя выделены солидные 1.5 Гбайт, и прикрутили Wi-Fi. Последний вовсе не дань моде, а вполне полезный инструмент.

Форм-фактор тот же, перед нами аккуратная «книга» небольшого размера с экраном 5'' и удобной защитной крышкой. Внутрь 360-го встроен гиродатчик. Все кнопки, что называется, под рукой, а это пара лепестков, четырехпозиционная клавиша с кнопкой посередине. Единственная придирка – кнопки «громкие», самые шумные из всех протестированных устройств.

Как и прежде, PocketBook 360 Plus притягивает дружественным меню с крупными иконками и подписями. «Книга» отлично дружит со всеми заявленными форматами, более того, ей удается демонстрировать файлы форматов PDF и DJVU гораздо лучше, чем многим аналогам с диагональю 6''! Кроме чтения книг, можно себя развлечь просмотром фотографий, воспользоваться словарем – благодаря удачному управлению, набор слов происходит довольно быстро, среди приложений есть какой-никакой браузер, продвинутый калькулятор и набор игр, включая шахматы и даже некую поделку типа DOOM, которая идет со скоростью 3-4 FPS. Единственный момент: матрице не хватает чуть контрастности.

info

Дисплей: 5", e-ink, VizPlex, 800x600, 16 градаций серого
Память: 2 Гбайт (доступно 1.5 Гбайт) + microSD
Форматы текстовые/изображения/аудио: CHM, DJVU, DOC, DOCX, EPUB, FB2, HTML, MOBI, PDF, PRC, TCR, TXT, RTF / BMP, PNG, TIFF, JPG / N/A
Разъемы: Mini-USB
Аккумулятор: 1000 мАч
Габариты, вес: 146.2x123.2x13.8 мм, 180 г



7
ОЦЕНКА

цена: 5500 руб.

PRESTIGIO PER3162B

Prestigio, помимо всего прочего, давно занимается выпуском электронных книг. Одна из моделей поступила в наш железный «храм». PER3162B поставляется вместе с книгами, которые пригодятся для школьников. Сама читалка выполнена в изящном, тонком корпусе с обилием кнопок в нижней и боковой частях.

Сборка вопросов не вызывает, однако нижняя часть при сильном нажатии похрустывает. Хотя корпус и не глянцевый, отпечатки пальцев остаются на корпусе подопечного с легкостью. Во время чтения глаз отвлекает индикатор, который то и дело дает о себе знать при каждой манипуляции с устройством. Обложка выглядит солидно и надежно держит саму «книгу», не хватает только магнитиков для фиксации крышки.

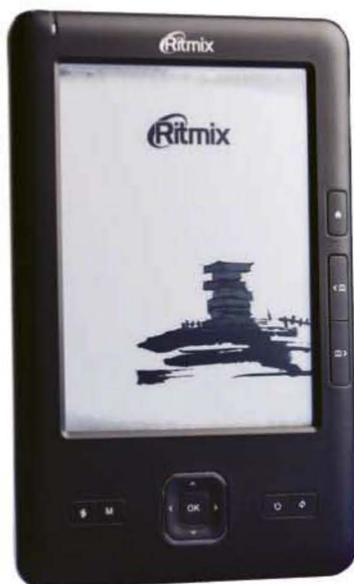
В главном меню нас встречают набор разделов и текущая дата. По списку книг можно плутать долго, ускорит процесс система сортировки по дате, названию или расширению. Если маловато, есть возможность поиска: в наборе ключевых слов нам снова помогут боковые кнопки.

Кроме обложки, поставка включает приличные наушники (штекер 3.5 мм) и USB-кабель. Для подключения используется порт micro-USB, который не так часто встречается в наше время.

Prestigio PER3162B обращает на себя внимание элегантным дизайном, приличным чехлом и предустановленными книгами, но есть и моменты, на которые стоит обратить внимание при первом знакомстве.

info

Дисплей: 6", e-ink, 800x600, 8 градаций серого
Память: 2 Гбайт (доступно 1.7 Гбайт) + microSD
Форматы текстовые/изображения/аудио: EPUB, FB2, HTML, LRC, PDF, PDB, TXT / BMP, PNG, JPG / AAC, FLAC, MP3, OGG, WAV, WMA
Разъемы: Micro-USB, 3.5 мм
Аккумулятор: 1400 мАч
Габариты, вес: 172.5x121.4x10.5 мм, 180 г



7
ОЦЕНКА

цена: 6000 руб.

RITMIX RBK-700

Как вы можете наблюдать, Ritmix RBK-700 и «книга» Gmini magicbook M6HD являются братьями по крови. В наш век процветания ODM-производителей это уже никого не удивляет. Однако и близнецы не полностью одинаковы. Модель от Ritmix использует более привычный дисплей Pearl с разрешением 800x600 пикселей, есть и отличия чуть более глубокие, например, нет словаря, встречаются ошибки перевода.

Что мы забыли сказать ранее: сняв крышку, получаем доступ к съемному аккумулятору типа EB-4L, который используется в некоторых мобильных телефонах Nokia. Если повезло, можно не ждать, пока «книга» снова зарядится, а просто заменить аккумулятор и поставить телефон на зарядку, или наоборот. Интересное наблюдение заключается в том, что подложка у Ritmix выглядит чуть светлее, чем у конкурента, что есть плюс. Еще одна приятная плюшка – карта памяти microSD на 1 Гбайт в комплекте. Ritmix решили подсластить пилюлю, ведь у Gmini под запись доступно 3 Гбайт памяти, а у Ritmix – только 1 Гбайт.

Совсем не мелочь – поддержка файлов MS Office (DOC, DOCX, XLS, XLSX, PPT, PPTX) и даже архивов ZIP и RAR. Впрочем, как выяснилось чуть позже, «книга» от Gmini умеет все то же самое. Почему производитель решил поскромничать, непонятно.

Подытожим: Ritmix получилась достойной «книгой», но Gmini с ее экраном, большим дисковым пространством и более низкой стоимостью выглядит явно сильнее. Ritmix остается только снижать стоимость, чтобы выдержать конкуренцию.

info

Дисплей: 6", e-ink, Pearl, 800x600, 16 градаций серого
Память: 1 Гбайт (доступно 1 Гбайт) + microSD
Форматы текстовые/изображения/аудио: CHM, DJVU, DOC, EPUB, FB2, HTML, PDF, PDB, PPT, RTF, TXT, XLS / BMP, GIF, PNG, TIFF, JPG / MP3, OGG, WAV, WMA
Разъемы: Mini-USB, 3.5 мм
Аккумулятор: 1400 мАч
Габариты, вес: 192x125x10.3 мм, 260 г



6
ОЦЕНКА

цена: 5300 руб.

TEXET TB-216

TEXET TB-216 складно скроена, компактна, на корпусе не остаются отпечатки пальцев. Спокойно поместится в большой карман куртки без чехла. С оным придется потесниться. Основные клавиши расположены в нижней части корпуса, по бокам по паре кнопок для перелистывания страниц – и левшам, и правшам одинаково удобно. Рядом с четырехпозиционным колесом находится кнопка выбора. Интересной фишкой стала кнопка установки закладки. Чехол классический, с язычком на магните, есть отверстие под динамик, который на поверку оказался довольно громким. И один в поле воин!

Работает TEXET TB-216 шустро, это касается и навигации по меню, и перелистывания страниц. Читает «книга» тучу форматов, включая архивы. Основные форматы ворочает быстро, правда, так не скажешь о PDF, тем более что отображение картинки оставляет желать лучшего. DJVU обрабатывает на уровне, но четкости и контрастности не хватает, этот же упрек касается и остальных форматов – особо придирчивые заметят. Возможности поменять отображение с портретного на ландшафтное для PDF и DJVU нет, а жаль. Возможность увеличить контраст и качество прорисовки отсутствует, подсластит пилюлю возможность настройки частоты полного обновления экрана.

Несмотря на это, TEXET TB-216 оставляет хорошее впечатление благодаря своей скорости и удобному управлению, среди бонусов отметим наличие радио и зарядное устройство с наушниками в комплекте поставки.

info

Дисплей: 6", e-ink, 800x600, 16 градаций серого
Память: 2 Гбайт (доступно 1.2 Гбайт) + SD
Форматы текстовые/изображения/аудио: CHM, DJVU, DOC, EPUB, FB2, HTML, MOBI, PDF, PDB, PRC, TCR, TXT, RTF, ZIP / BMP, GIF, PNG, JPG / AAC, MP3, WMA
Разъемы: Mini-USB, 3.5 мм
Аккумулятор: 1050 мАч
Габариты, вес: 184x126x8 мм, 236 г



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



8 ОЦЕНКА

цена: 4500 руб.

WEXLER.BOOK E5001

Нам уже доводилось держать WEXLER.BOOK E5001 в руках. Надо сказать, что «книга» похорошела за время разлуки. Удивляться не стоит, ведь речь идет о прошивке, последняя версия сделала девайс существенно быстрее.

WEXLER.BOOK E5001 – вторая «книга» с диагональю экрана 5" в нашем тесте. Она маленькая, но удаленькая. Есть возможность настройки периодичности очистки экрана, спасибо новой прошивке. Корпус алюминиевый, расцветок – великое множество. Основные кнопки вынесены в нижнюю часть экрана, но еще одна (изменение ориентации экрана) находится на тыльной стороне. Кнопка полезная, но если использовать обложку, то до нее не добраться.

Меню легко читаемо, иконки большие и информативные. «Книга» получилась даже очень всеядной, более того, хоть этого нет в документации, WEXLER.BOOK E5001 с легкостью открывал RAR/ZIP-архивы с книгами внутри и запоминал последние открытые страницы. Ввиду маленького экрана просматривать PDF весьма проблематично, тем более что настройки масштабирования не такие гибкие, а некоторые файлы не открывались.

У «книги» есть ряд приятных бонусов: например, 3.5 Гбайт свободного пространства, наличие радио, двух динамиков, нескольких игр и трех книг серии «Вселенная Метро 2033». Из минусов стоит отметить 2.5-мм микроджек, который видимо продиктован слим-дизайном.

info

Дисплей: 5", e-ink, Epson, 800x600, 16 градаций серого
Память: 4 Гбайт (доступно 3.5 Гбайт) + microSD
Форматы текстовые/изображения/аудио: CHM, DOC, EPUB, FB2, HTML, PDF, RFT, TXT / DJVU / BMP, GIF, PNG, JPG / MP3, WMA
Разъемы: Mini-USB, 2.5 мм
Аккумулятор: 900 мАч
Габариты, вес: 155x105x9 мм, 200 г

8 ОЦЕНКА
цена: 5500 руб.
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

8 ОЦЕНКА
цена: 4500руб.
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

8 ОЦЕНКА
цена: 5900 руб.

8 ОЦЕНКА
цена: 7000 руб.

8 ОЦЕНКА
цена: 5600 руб.

7 ОЦЕНКА
цена: 5500 руб.

7 ОЦЕНКА
цена: 6000 руб.

6 ОЦЕНКА
цена: 5300 руб.

КАРТЫ РАСКРЫТЫ, ВЫБОР СДЕЛАН!

Вот и завершилось наше знакомство с электронными книгами на e-ink. Данная технология показала себя во всей красе, читать электронную бумагу приятно, глаз радуется! Стоит отметить приятную тенденцию: появление «книг» с более высоким разрешением, в нашем случае речь идет об iriver Story HD и Gmini magicbook M6HD. Первая интересна дизайном, качеством и скоростью работы, но огорчает весьма узкая поддержка форматов. Если бы не эта заминка, цены бы ей не было. В этом плане творение Gmini смотрится куда как лучше, кстати, для нас осталось загадкой, почему производитель умолчал о поддержке ряда форматов. Спасибо брату-близнецу Ritmix RBK-700, который помог все расставить на свои места. В плане совместимости Gmini и Ritmix оказались самыми продвинутыми.

PocketBook 360 Plus – безусловный хит. Компактность и скорость приятно радуют. Не меньшее впечатление оставила «книга» PAGEone, которая отличилась изысканным дизайном, высоким качеством и отличной эргономикой. На их фоне совсем не тушуется WEXLER.BOOK E5001. Низкая стоимость, алюминиевый корпус и понятное управление делают ее достойным выбором.

Екатерина
Михеева-Капанжа



ASUS GX850

ГЕЙМЕРСКАЯ МЫШЬ С ХАРАКТЕРОМ



В игровых мирах мышь – это одно из главных оружий. Это своеобразный проводник между миром реальным и миром виртуальным. И от ее правильного выбора зависит качество связи между вами и Вселенной по ту сторону экрана. И, если в скором времени предстоит сей судьбоносный выбор, обратите внимание на ASUS GX850.

Мышь достаточно крупная, рука ложится на нее полностью, никакого дискомфорта при этом не возникает. Верхняя панель изготовлена из приятного на ощупь матового пластика. По бокам мышки проходят небольшие желобки для большого пальца и мизинца. Также справа для полного удобства находится прорезиненная вставка серого цвета с ребристыми отверстиями, чтобы палец не скользил. Сверху и снизу этой вставки расположились клавиши со значениями по умолчанию «вперед» и «назад». Как уже стало понятно, мышь ассиметричная и подстроенная исключительно под правую руку.

На лицевой панели растянулась продольная глянцевая вставка, объединяющая колесико, кнопку переключения разрешения и синюю подсветку в виде логотипа ASUS. Тут же световой индикатор, который показывает включенный режим разрешения: число синих полосок соответствует шагам переключения количества точек на дюйм, например, при 2000 dpi загорается одна синяя полоска, при 5000 dpi – четыре. Кстати, при переключении выбранное разрешение отображается прямо на экране. Внизу панели красуется логотип Republic of Gamers – серии устройств для геймеров от ASUS.

Мышка проводная, длины почти двухметрового шнура вполне хватит, даже если системный блок стоит далеко от рабочего, точнее, от игрового места. В комплекте помимо самой мыши идет краткое руководство и диск с весьма полезным ПО.

Ну что ж, проверим мышку в деле. Подключаем манипулятор к ПК, устанавливаем с диска приложение, перезагружаем – в трее появляется уже знакомый нам логотип RoG (Republic of Gamers). ПО позволяет записывать макросы для сложных манипуляций, что оценит любой заядлый геймер. Также в приложении можно создавать до 25 профилей, в каждом из которых назначать новую команду для любой из пяти клавиш, регулировать разрешение, изменять быстродействие прокрутки и двойного щелчка (то есть время, отделяющее первый щелчок от второго). В любом профиле можно повысить скорость опроса с 125 до 1000 Гц. Понятно, что это нужно для увеличения точности отображения курсора. Ведь то, насколько часто компьютер будет получать информацию от мыши, определяет, насколько точно перемещение мыши по поверхности и перемещение курсора по экрану будут соответствовать друг другу. Но нужно учитывать, что при прочих равных условиях высокая скорость опроса снижает скорость перемещения указателя.

Как уже было сказано, у мыши большой разгон в выборе разрешения. Если вас раздражает, что при легком перемещении курсор «улетает» в другой конец экрана, то можно вполне ограничиться и 1250 dpi. Если же наоборот, вам нравится, что мышь реагирует на все движения достаточно чувствительно, и не любите слишком сильно двигать рукой, то такое высокое разрешение, что есть в арсенале ASUS GX850, вам определенно пригодится. Также выбор dpi зависит и от прочих факторов, например, разрешения экрана и области работы с мышью: для игр будет оптимально одно, а для офисных приложений – другое. **СИ**

info

Тип сенсора: оптический лазерный
Интерфейс: USB, проводной
Разрешение: 1250/2000/3500/4500/5000 dpi

цена: 1750 руб.

Количество кнопок: 5+колесо
Размеры: 124x72x42 мм
Вес: 150 г
Длина кабеля: 1.9 м
Дополнительно: 25 профилей для разных приложений, запись макросов

+	-
привлекательный внешний вид возможность создать до 25 профилей многогранность настроек скорости опроса и разрешения в каждом профиле	слишком широкий шаг настройки разрешения

ВЫВОДЫ

В целом, общение с ASUS GX850 производит очень приятное впечатление. Мышка удобно лежит в руке, адекватно реагирует на все манипуляции. Отклик остается пропорциональным перемещению мыши даже на достаточно высокой скорости движения. ПО, которое идет в комплекте, обладает широкими возможностями настройки мыши «под себя» и определенное приложение или игру. Особо привлекает возможность выбора разрешения, как программно, так и просто нажатием всего одной кнопки на самой мышке. Единственная неприятность – шаг при выборе разрешения слишком широкий (около 1000 dpi), иногда необходима более точная подстройка.

Алексей Шуваев



WEXLER.BOOK T7006

«ПЕРЕКНИГА»



Как в свое время начала исчезать разница между нетбуками и компактными ноутбуками, так и сейчас разница между планшетом и электронной книгой практически исчезла: сенсорный экран, Android-платформа, встроенные сетевые интерфейсы – ну чем не планшет?

С учетом гонки за покупателем, точнее, за его деньгами, производители идут на различные ухищрения, чтобы привлечь внимание. Так, одним из переходных этапов, стало применение ЖК-дисплеев вместо электронных «чернил» E-Ink, что снизило стоимость девайса почти вдвое, и электронные книги приблизились к психологической отметке в 100 американских президентов. Но ридеры оснащаются достаточно слабым процессором – ведь обработать страницу книги даже на медленном ядре очень просто, а шустрые «камни» съедают батарейку довольно быстро. Тем не менее, выход ОС Android и ее очень быстрое развитие привело к тому, что стало проще ставить эту систему, лишь немного увеличив производительность. Итак, производители ставят современную ОС с широким функционалом и поддержкой широкого круга софта, «затачивают» платформу под ARM-железо, снабжают девайс ярким цветным ЖК-дисплеем и получают недорогой планшет. А теперь, стоит прикинуть, если планшет используется для чтения книг, просмотра почты и тривиальных игр – нужен ли большой экран и быстрый процессор? Что выбрать: новый i-девайс за «много тыщ» или простой планшет за 100 евро, который отлично справится с большинством предъявляемых требований? Попробуем разобраться на примере WEXLER.BOOK T7006.

Начнем с того, что при запуске система спросит, какую оболочку следует запустить. Дело в том, что WEXLER разработала свою дополнительную стартовую «страницу», с которой удобнее переходить к книгам. Но если вы предпочитаете стандартное меню Android, то можно выбрать соответствующий пункт.

На борту «книги» имеется установленный модуль Wi-Fi, который позволит выйти в сеть и получить полноценный планшет для серфинга в Интернете. Кроме того, на коробке гаджета нанесена надпись «3G Ready», но пусть она вас не вводит в заблуждение – разъема для установки SIM-карты у WEXLER.BOOK T7006 нет. Зато есть USB-порт, к которому при помощи специального переходника можно подключить 3G-модем от любого оператора. К этому же разъему можно подключить флешку – это пригодится, если вы решите отредактировать документы или расширить встроенные 4 гигабайт памяти. Добавим к этому, что есть разъем для карт microSD с поддержкой до 32 Гбайт данных. Вдобавок к этому, производитель оснастил девайс парой разъемов 3.5 мм: один для подключения наушников, а второй для вывода видеосигнала. Таким образом, можно транслировать видео на телевизор с разрешением до 720р, что очень недурно для такого устройства.

Итак, всего за сумму чуть меньше 4000 рублей можно заиметь уникальную вещь: медиаплеер, интернет-планшет и, конечно же, «книгу». Особенностью эксплуатации станет то, что зарядка производится только от специального адаптера, а при подключении по USB девайс начинает работать, словно большая флешка, и не заряжает встроенную батарею. **СИ**

info

Размер и разрешение экрана: 7» 16:10; 800x480, multi-touch
Операционная система: Android 2.2
Процессор: ARM9, 640 МГц
Текстовые форматы: PDF, EPUB, FB2, TXT, MOBI, HTML, PDB, RTF, LRC
Графические форматы: JPG, BMP, PNG, GIF
Звуковые форматы: MP3, WMA, FLAC, OGG, AAC, WAV etc
Формат записи WAV: обычное качество- 32 Кбит/с, высокое качество – 45 Кбит/с
FM-тюнер: Есть (Интернет радио)
Встроенная память: 4 Гбайт
Карта памяти: MicroSD(HC) до 32 Гбайт
Интерфейс: USB 2.0
Wi-Fi: Есть
3G: Возможно подключение 3G-модема через USB-порт
Вывод звука: 3.5 мм наушники, встроенный динамик
Габариты: 194x130x13 мм
Вес: 315 г

цена: 3 990 руб.

+	-
Хороший дизайн	Не обнаружено
Высокое качество сборки	
Невысокая цена	

ВЫВОДЫ

Перед нами отличный девайс за свои деньги! WEXLER.BOOK T7006 может стать не только хорошим и относительно недорогим подарком кому-то, но и возможностью малой кровью вступить в «братство» любителей Android-планшетов.

Даниил
Либарц



Buffalo Link Station Pro [LS-V1.0TL-EU]

СЕРДЦЕ ДОМАШНЕГО МУЛЬТИМЕДИА



Мало кто знает, что компания Buffalo признана производителем периферийного оборудования № 1 в Японии. Мало того, Buffalo являлась лидером рынка потребительских накопителей NAS с 2005 по 2010 год. И не намерена сдавать свои позиции. Наконец-то чудные устройства Buffalo добрались до России. Эти достижения не дают нам повода сомневаться в надежности и продуманности конечных продуктов компании.

Тестовой лаборатории удалось протестировать сетевой накопитель Buffalo Link Station Pro, ориентированный на домашнего пользователя. Внешне устройство напоминает игровую консоль Xbox 360. Разве только размеры самого сервера чуть скромнее. В комплекте с устройством также идет блок питания, патчкорд с плоским кабелем, макулатура и диск с ПО.

Buffalo Link Station Pro не блещет изобилием разъемов. Сзади расположились Ethernet- и USB-порты, а также тумблер питания. На первый взгляд кажется, что устройство не имеет активного охлаждения, но при включении «карлсон» подал признаки жизни. Правда, после загрузки и инициализации жесткого диска вентилятор сбавил обороты.

Предустановленный винчестер не имеет возможности замены. Поменять его, конечно, можно, но в таком случае придется распрощаться с гарантией, так как придется вскрывать гарантийные пломбы. Кстати, существует три варианта комплектации Buffalo Link Station Pro. К нам на тест попала модель емкостью 1 Тбайт, но есть NAS'ы объемом 2 Тбайт и 3 Тбайт. Так что прежде, чем приобрести устройство, тщательно подумайте, сколько гигабайт/терабайт свободного пространства вам понадобится.

Набор функций Buffalo Link Station Pro достоин уважения. Как и положено, накопитель имеет веб-интерфейс с довольно отзывчивым и простым меню. Для людей, кто хоть раз настраивал роутер или сетевое хранилище, не составит труда разобраться в меню. С накопителем могут работать ПК на Windows, Apple Mac OS X и Linux/Unix системах, благо все необходимые протоколы для этого имеются. В отдельной вкладке меню находятся расширения, из основных можно отметить сервер печати, BitTorrent-клиент, медиасервер и Time Machine. Как видите, перед нами устройство, которое вполне может стать мультимедиа-центром в вашей квартире. **СИ**

info

Процессор: Marvell, 1.6 ГГц
Память: 256 Мбайт
Слоты под HDD: 1x SATA II, без горячей замены
Установленные диски: 1x 1 Тбайт
Сетевые протоколы: TCP/IP, DHCP, CIFS/SMB, AFP, NFS, HTTP, HTTPS, FTP, NTP, Jumbo-кадры
Расширения: BitTorrent, Network-USB, сервер печати, Time Machine
Медиасервер: UPnP/DLNA, сервер iTunes, сервер Squeezebox, синхронизация Flickr, Eye -Fi
Порты: 1x USB 2.0, Ethernet 10/100/1000 Мбит/с
Размеры: 45x156x175 мм
Вес: 1.1 кг

цена: 7 200 руб.

+	-
богатый функционал высокая производительность адекватная цена	не обнаружено

HD Video Playback: 51.4 Мбайт/с
2x HD Playback: 46.2 Мбайт/с
4x HD playback: 46.1 Мбайт/с
HD Video Record: 21.8 Мбайт/с
HD Playback and Record: 50.3 Мбайт/с
Content Creation: 3.4 Мбайт/с
Office Productivity: 35.3 Мбайт/с
File copy to NAS: 12.4 Мбайт/с
File copy from NAS: 49.2 Мбайт/с
Dir copy to NAS: 4.8 Мбайт/с
Dir copy from NAS: 7.7 Мбайт/с
Photo Album: 9.4 Мбайт/с

ВЫВОДЫ

А теперь отмечаем следующее. Во-первых, Buffalo Link Station Pro бесшумен. Следовательно, не будет занозой сами знаете в чем. Во-вторых, прошивка сервера позволяет настроить его, как душе будет угодно. Наконец, главное, что внутри девайса установлено достаточно производительное «железо». Так NAS позволит одновременно транслировать медийный контент, копировать файлы и использовать BitTorrent в режиме 24/7. Несомненно, Buffalo Link Station Pro найдет своих покупателей.

Екатерина
Михеева-Капанжа



Razer Electra

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГАРНИТУРА С НЕПОВТОРИМЫМ ПОЧЕРКОМ



Легко узнаваемый фирменный стиль – вот, что отличает Razer от конкурентов. Например, гарнитуру Razer Electra даже в темноте не спутаешь ни с какой другой. Еще бы, ведь легкая угловатость, четкие линии и сочетание черного и кислотно-зеленого цветов не могут не обратить на себя внимание. Рассмотрим же внешность поподробнее.

Наушники достаточно крупные, но, на удивление, легче, чем ожидаешь. Черные панели с логотипом марки, на которых крепятся амбушюры, отдаленно напоминают змеиную голову. Соединяющее их оголовье мягкое из-за поролоновой подкладки, а его внешняя сторона ярко-зеленая с фирменными, будто надломленными, буквами Razer.

Гарнитура закрытого типа, уши в амбушюры помещаются полностью. Шумоизоляция сделана на совесть: ни окружающие не услышат завывания вашей любимой рок-звезды, ни, тем более, до вас не будут доноситься отвлекающие звуки извне. Сами амбушюры на подвижных «ножках». Это позволяет им полностью «облегать» голову, подстраиваясь под индивидуальные особенности, не вызывая при этом сильного давления. А ведь это проблема многих наушников закрытого типа – для того чтобы звук «не просачивался», само оголовье у большинства достаточно жестко прижимает амбушюры к ушам. Razer Electra же, напротив, остаются комфортными даже после нескольких часов непрерывной носки.

Зеленые провода (под общий стиль Razer) в резиновой оплетке, поэтому путаться в кармане они не будут. В комплекте два сменных кабеля, один из которых с микрофоном. Таким образом, Razer Electra легко трансформируется из наушников в гарнитуру для телефона, плеера или планшета, в общем, любое устройство с комбинированным «аудио + микрофон» разъемом. А если же возникнет желание использовать Electra как полноценную компьютерную гарнитуру, например, на ноутбуке, то придется раскошелиться на переходник с комбинированного разъема на два отдельных – аудио и микрофонного. А для общения в играх и Skype на «компе», который стоит где-нибудь под столом, дополнительно нужен будет еще и удлинитель, так как длины провода в 1.3 метра будет явно недостаточно.

Пару слов о самом микрофоне. Несколько «урезанный» диапазон частот позволит избежать лишних звуков при записи. Однако, не стоит забывать, что «средний» мужской голос располагается в частоте 85 до 155 Гц, а нижняя граница мужского «баса» вообще около 60 Гц.

Самое главное – качественная «передача» звука – это то, с чем Razer справляется на «отлично». Звучание сочное и насыщенное, остается «чистым» на всем диапазоне. Воспроизведение высоких частот шелковистое, без зернистости и сипения. А басы глубокие и точные, даже низкочастотные композиции (около 30-40 Гц) Razer Electra воспроизводили без искажения. В общем, желание надеть наушники, выкрутить регулятор громкость на максимум и уйти в легкое забытье возникает при первом же прослушивании. **СИ**

info

НАУШНИКИ:
Тип наушников: закрытые
Динамики: неодимовые магниты с омедненной алюминиевой звуковой катушкой
Диаметр мембраны: 40 мм
Сопротивление: 32 Ом
Чувствительность при 1 кГц: 104 дБ ± 3 дБ
Воспроизводимый диапазон частот: 25-16000 Гц
Входная мощность: 50 мВт
Разъем: позолоченный разъем для наушников 3.5 мм
Длина кабеля: 1.3 м

МИКРОФОН:
Воспроизводимый диапазон частот: 100-10000 Гц
Отношение сигнал-шум: 58 дБ
Чувствительность (при 1 кГц): -44 дБ +/-4 дБ
Диаграмма направленности: всенаправленная

цена: 2 700 руб.

+	-
Качество звука Отсутствие усталости Два сменных кабеля в комплекте	Необходимость докупать переходник (для ноутбука) и удлинитель (для ПК)

ВЫВОДЫ

Razer Electra – этакий гибрид качественного звучания, удобства игровых наушников и мобильности. А возможность использования как гарнитуру для телефона, плеера или планшета делает устройство обязательным атрибутом любой поездки. Точное воспроизведение глубоких басов еще больше усиливает желание никогда с ними не расставаться. Единственный недостаток – это необходимость докупать переходник и удлинитель для раскрытия всей функциональности Razer Electra.

Сергей
Никитин



MSI GT783DX

ЦАРЬ-НОУТБУК

В последнее время на рынке ноутбуков появляется все больше и больше моделей, которые могут если не заткнуть за пояс настольные компьютеры в плане производительности, то, по крайней мере, на равных поспорить с ними. В чем же причина? Во-первых, позволяют технологии, во-вторых, на такие устройства есть спрос. В-третьих, для компании-производителя это сильный имиджевый ход, ведь при создании подобных устройств никто не задумывается ни о каких компромиссах, в ход идут только топовые решения. И на выходе получается шикарное во всех смыслах устройство, хоть и с заоблачной ценой. Но уж если такой монстр оказался у тебя в руках, то ты будешь чувствовать себя королем с гарнитурой вместо короны и геймерской мышью – вместо скипетра!

Кстати, о геймерских приспособлениях. При покупке MSI GT783DX в подарок будет идти 5 аксессуаров от Thermaltake: наушники, клавиатура, мышь, подставка под ноутбук.

Корпус лэптопа действительно смотрится очень стильно, несмотря на свои более чем солидные габариты и вес. Впрочем, к каким бы хитростям ни прибегал производитель, скрыть 17-дюймовый экран пока еще ни у кого не получалось и ноутбуки с таким дисплеями априори являются весьма и весьма габаритными. По периметру корпуса располагаются различные порты и разъемы, среди которых мы заметили eSATA, HDMI и USB 3.0. Также MSI GT783DX оснащен VGA, тремя USB 2.0 и входами для микрофона и наушников.

Пришла пора открыть крышку. Под ней мы увидим красиво подсвеченную полноразмерную клавиатуру, над которой потрудилась известная на весь мир Steel Series. Сразу замечаем особые «фишки»: клавишу блокирования тачпада, а также распознавание 10 одновременно нажатых клавиш.

Аудиосистема разработана совместно с Dynaudio, что очень положительно сказалось на качестве звучания. Данный ноутбук отлично подойдет не только для игр, но и для просмотра фильмов. Спикеры звучат довольно объемно. А встроенный саб не подгуживает и передает «низы» так, как они и должны звучать.

Как уже было сказано, такие устройства, как MSI GT783DX не приемлют компромиссов. Поэтому не удивительно, что в дополнении к емкому жесткому диску установлен SSD-накопитель Intel объемом 120 Гбайт. В итоге та же загрузка операционной системы происходит за считанные секунды. Не говоря уже о игровых приложениях. Из других компонентов, которые напрямую влияют на производительность, стоит отметить процессор Intel Core i7-2670QM, способный в режиме Turbo Boost работать с тактовой частотой 3100 МГц, 16 Гбайт DDR3-памяти и мощную графическую плату NVIDIA GeForce GTX 580M с двумя гигабайтами видеопамяти «на борту». Мощная графическая плата – означает очень-очень-очень мощная графическая плата. Ибо на сегодняшний день мобильное решение NVIDIA GeForce GTX 580M является самым производительным. Результаты тестирования этот факт только подтверждают.

Наконец, 9-ячеечная батарея позволяет MSI GT783DX проработать автономно около часа под весьма серьезной нагрузкой. Очень неплохой результат для устройства с такими характеристиками. Тем более, что длительность его работы от батарей, в общем-то, не является приоритетом. **СИ**



info

Процессор: Intel Core i7-2670QM, 2200 МГц
Оперативная память: 16 Гбайт
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 580M, 2 Гб
Экран: 17.3», 1920x1080 точек
Жесткий диск: 750 Гбайт
SSD: 128 Гбайт
Сеть: Ethernet 10/100/1000 Мбит/с, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth v3.0 + HS
Аудио: 2.1 CH speakers (Sound by Dynaudio, THX TruStudio Pro), 7.1 CH output
Оптический привод: DVD SuperMulti
Интерфейсы: 1x VGA, 1x HDMI 1.4, 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, 1x eSATA, 1x Mic, 1x Line-in
Операционная система: Windows 7 Home Premium 64-бит
Габариты: 428x288x55 мм
Вес: 3.9 кг

цена: 98 000 руб.

+	-
Мощные компоненты, скорость работы Стильный внешний вид Работает очень тихо Качественное аудио	Высокая цена

PCMark Vantage: 13473 балла
3DMark Vantage (1280x720, 720p): GPU: 17202 балла; CPU: 45820 баллов
3DMark'03: 52965 баллов
WinRAR: 2889 Кбайт/с
Super Pi 1.5XS, 1m: 12 с
Heaven (1920x1080, Max, DX10, no AF, no AA): 27.9 FPS, 702 балла
Lost Planet 2 (1920x1080, Max, No AA, No AF): 34.8 FPS
Resident Evil 5 (1920x1080, Max, No AA, No AF): 92.2 балла
BatteryEater: 57 минут

ВЫВОДЫ

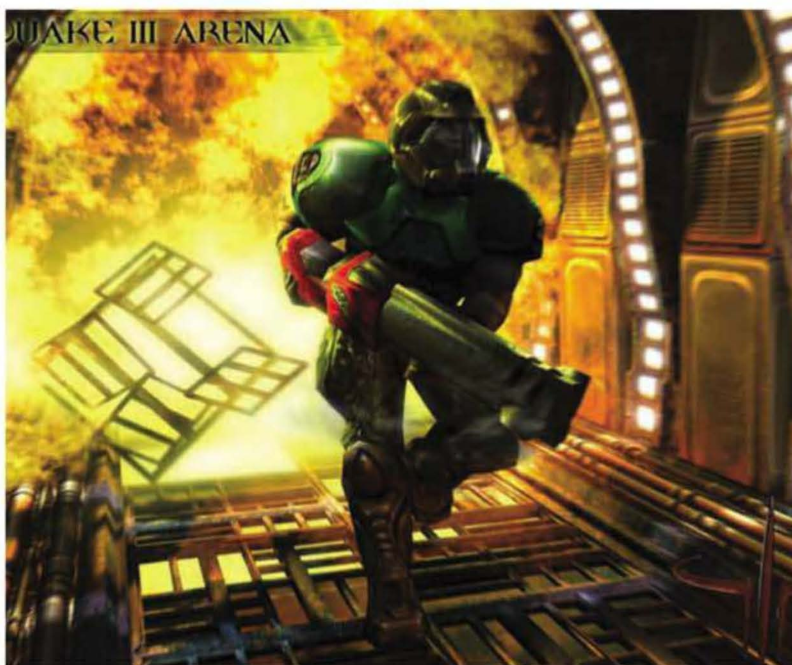
Ноутбук MSI GT783DX, как и полагается устройству Hi-End-класса, получился отличным во всех отношениях. В нем есть все, что необходимо очень современному геймеру: мощное «железо», стильный внешний вид, эргономичная клавиатура, добротная аудиосистема и много современных интерфейсов.

Илья
Черных



QUAKE III ARENA

ТРИНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, ID SFOTWARE, ТОГДА ЕЩЕ НАДЕЖА И ОПОРА PC-ИГР, ВЫСТУПИЛА С НЕОЖИДАННОЙ ИНИЦИАТИВОЙ. МОЛ, ВСЕ РАВНО НАШИ ИГРЫ ЖИВУТ В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ, ДАЕШЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО СЕТЕВОЙ ШУТЕР ПО ЦЕНЕ ПОЛНОЦЕННОГО ОДИНОЧНОГО! УРА, ТОВАРИЩИ! СИТУАЦИЯ ТЕМ БОЛЕЕ ПИКАНТНАЯ, ЕСЛИ ВСПОМНИТЬ, ЧТО БЛИЖАЙШИЙ КОНКУРЕНТ ТОЖЕ ВЫПУСТИЛ ИГРУ С ПОХОЖЕЙ ИДЕОЛОГИЕЙ, А В ИНТЕРНЕТ В ТО ВРЕМЯ МНОГИЕ ВСЕ ЕЩЕ ВЫХОДИЛИ С ТЕЛЕФОННЫХ ЛИНИЙ. СЕЙЧАС СМЕШНО ВСПОМИНАТЬ, А ТОГДА ЭТО БЫЛА РЕВОЛЮЦИЯ.



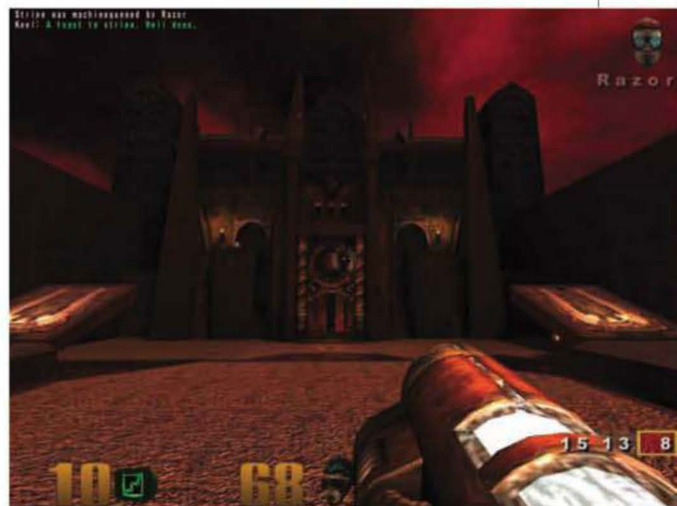
Тот самый солдат из Doom в QIII смотрится довольно органично.

Жанр игры: shooter.first-person Издатель: Activison Разработчик: id Software
Количество дисков: 1 Дата выхода: 1999 год

В те времена id Software означало «лучший шутер от первого лица». Нет, неплохие игры получались и у других команд, но потом Джон Кармак выпускал FPS на новом графическом движке, и конкурента забывали. Геймерам нравились суровые боевики с зачаточным сюжетом в духе «и сейчас мы пойдем штурмовать еще одну вражескую цитадель». Но с Quake III Arena (или Q3A) вышло иначе: основой однопользовательской игры стали дуэли на смерть с ботами. Такой вот неожиданный ход.

КАК ЭТО БЫЛО

Где-то на просторах далекой-далекой галактики некие сверхсущества устроили соревнование. Участников собирали по всей вселенной, удачно вместившей в себя все шутеры от id. В битве на смерть сражаются солдаты из Doom, Quake, скелеты, симпатичные барышни, глаз на курьих ножках и другие удивительные персонажи – натуральный цирк во всех смыслах этого слова. И сражаются для ботов недурно. При условии, что вы выбираете нестыдный уровень сложности. По замыслу авторов, каждый из управляемых компьютером героев специализируется на одном, но зато ярко выраженным тактическом ходе. Например, ваш первый противник, которого вы встречаете, передвигается прогулочным шагом. Да и на других картах этот персонаж бегом себя не утруждает. При этом у всех ботов есть одна общая черта – они чрезвычайно словоохотливы. В командных играх эфир просто разрывается от их комментариев и невероятного количества смайлов. Сама же кампания разбита на несколько лиг. Каждая включает набор карт, на которых нужно победить всех оппонентов, а также финальное сражение с чемпионом лиги – боссом.



А в следующий момент меня не стало – противник подкрался незаметно.

Однако публика верно поняла идею id: кампанию проходили либо упертые поклонники, либо не интересующиеся сетевыми играми люди. Q3A царила в интернете и локальных сетях. И это было прекрасно. Прекрасно настолько, что уже в наши дни id Software бережно перенесла игру в браузеры (www.quakelive.com).

ЧИСТАЯ МАГИЯ

Дизайнерам не пришлось заморачиваться с объяснением геймерам «распрыжки», рокет- и стрейф-джампов и других классических мультиплеерных приемов Quake-серии, ведь только с помощью таких ухищрений можно было достать клевое оружие, броню или бонус.

Плюс бешеная скорость: вот вы появились на уровне, вот словили зазевавшегося новичка и зарезали его перчаткой-



Игра по принципу убивай, все что движется, а что не движется, подойди и добей пилой- перчаткой ради награды «Gauntlet Humiliation».



Одиночная кампания перевалила далеко за середину.

ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ МЕЖДУ ПЛАТФОРМАМИ ПОМОГАЮТ СПЕЦИАЛЬНЫЕ БАТУТЫ. ТОЛЬКО САМЫЙ МЕТКИЙ МОГ СБИТЬ ВРАГА, НАХОДЯСЬ В ПРЫЖКЕ.

пилой, вот на вас наваливается шустрый обладатель шотгана, и нужно бежать восстанавливать здоровье, а вслед летит очередная дробь. Вот вы подобрали шафт и собираетесь мстить, посылая во врагов электрический заряд, но настойчивый ракетчик все-таки успел достать вас раньше. Вот вернулся новичок, схвативший артефакт Quad Damage, удачным выстрелом из ракетомета уничтожающий вас, вашего обидчика и себя. И все это в течение минуты – ну разве не весело?

Плюс другие мелочи вроде быстрого автопереключения оружия. Которое, впрочем могло и подпортить настроение: в решающую секунду вы успели переключиться с ракетницы на дробовик, потому что прыткий противник рвется в ближний бой, но в смертельном танце наступили на свеженародившийся rocket launcher – опасно!

Благодаря отказу от какой-либо связи с реальностью или осмысленным сюжетом, удалось соорудить совершенно роскошные по мультиплеерным меркам уровни. Мало того, что тринадцать лет назад они казались безумно красивыми: в первую очередь они были функциональными. И еще очень веселыми. Например, представьте себе уровень, состоящий из множества разной высоты и площади платформ, висящих посреди космоса. Перемещаться между платформами помогают специальные батуты. Только самый меткий мог сбить врага, находясь в прыжке.



▲ Целая стойка «квейков» – мечта 1999 года.

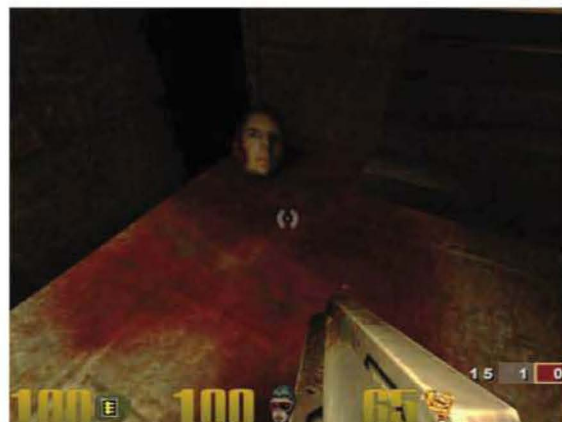
Дальше, нельзя не сказать о различных деталях, расцвечивающих эти странные футуристические замки и космическое ничто. Например, та отвратительная огромная пасть с языком, скриншоты с которой печатали во всех игровых журналах на момент выхода тестовой версии. Или зеркало, приветствовавшее игроков на первом уровне. А как же можно забыть о псевдокривой поверхности, наделавшейстолько шуму в момент выхода игры? Ну и конечно же кровавый туман, клубившийся в огромной пропасти на одном из уровней. Вся эта красота, требовала очень мощной машины. В почете тогда были первые видеокарты серии GeForce. Эх, хорошие были времена!

НА ПЕНСИИ

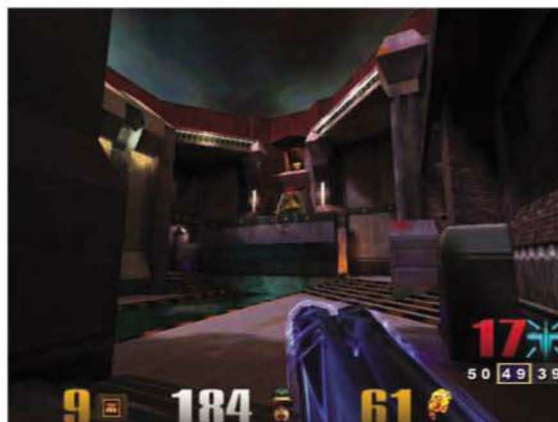
Что может предложить Quake III Arena сегодня? Быстрый и злой deathmatch. Приятный глазу дизайн уровней, на которых интересно сражаться и по сей день. Свидание с прошлым, когда в почете были меткий глаз, стальные нервы и мастерское владение всеми видами оружия.

Где взять? На Steam серия Quake доступна в мерцающем режиме. Так что остаются либо коллекционеры, продающие железную коробочку за бешеные деньги, либо упомянутый выше Quake Live. Встретимся на Q3DM17!

P.S. Кстати, это первая игра, к которой старушка id Software выпустила аддон. Т.е. Q3A – настоящий такой ценный музейный экспонат, а не просто старая игра. **СИ**



◀ Пасхалка в игре. На одном из уровней тихо-мирно в уголку притаился коварный разработчик.



▶ В засаде, ожидая очередного бота.

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!

НЕДАВНО ПРОШЕЛ КОНКУРС КРАСОТЫ СРЕДИ ДЕВУШЕК-ГЕЙМЕРОВ. ПРОВОДИЛ ЕГО САЙТ MISSGAMER.RU МЫ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАМ ОДНУ ИЗ КОНКУРСАНТОК, ОНИКСИЮ. НАС ТАК ВПЕЧАТЛИЛ ЕЕ КОСПЛЕЙ, ЧТО МЫ ДАРИМ ЕЙ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ОТ «СТРАНЫ ИГР» – ПОДПИСКУ НА ГОД НА НАШ ЖУРНАЛ.



FORSAKEN WORLD
ВАМПИР
Косплеер: Ониксия Софиникум
Любимые игры: Alice: The Madness Returns, Bayonetta, Forsaken World, Aion
Кем сделан костюм: самостоятельно



SOUL CALIBUR III

СОН МИНА

Косплеер: Konoe-Lifestream (Наталья Фирсакова)
Любимые игры: Devil May Cry 3, Soul Calibur, Kingdom Hearts Birth by Sleep
Кем сделан костюм: самостоятельно
Фотограф: Envy the One



PERSONA 4

ЮКИКО АМАГИ

Косплеер: Bellatrix Aiden
Любимые игры: Final Fantasy series Kingdom Hearts, Star Wars: Knights of the Old Republic, Persona 3,4
Кем сделан костюм: частично самостоятельно, частично на заказ
Фотограф: Pugoffka



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

ИОАКИМ АРМСТЕР

Косплеер: Faeryx
Любимые игры: Arcanum, VtM: Bloodlines, Baldur's Gate
Кем сделан костюм: самостоятельно
Фотограф: JustMoolti

Александр Фолин



Домашнее видео

ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «TOTAL DVD»

КУНГ-ФУ ПАНДА 2







После победы над Тай Лунгом авторитет панды По, нового Воина Дракона, стал непререкаемым. Вместе с Неистовой пятеркой – Тигрицей, Обезьяной, Богомолом, Гадюкой и Журавлем – он охранял покой мирной долины, что давалось ему так же легко, как поедание пельмешек. Но в одночасье все изменилось: вернулся некогда изгнанный лорд Шень – гордый павлин, мечтающий отомстить и захватить власть, которую считает своей по праву. Шень – могучий воин, но он не стал полагаться на свое кунг-фу. С собой он привез построенную им пушку. С ней он надеется победить хранителей долины – несмотря на предсказание, согласно которому его одолеет черно-белый воин.

На первой «Панде» Дженнифер Ю работала одним из рядовых художников, которых там была целая тьма. Что позволило ей получить возможность дебютировать в режиссуре в столь масштабном полнометражном проекте, остается загадкой. Но надо признать, что она не уронила знамя, поднятое Марком Осборном и Джоном Стивенсоном. Да, это продюсерский проект, жестко контролируемый студией, но задача в сиквеле была куда более сложной – ведь эффекта новизны больше нет, а значит, надо искать такие сюжетные ходы, чтобы зрителям не было скучно. Каким бы забавным ни был По, его арсенал приколов не так уж широк, тем более что проект выдержан на целомудренно-высокой моральной планке – никаких шуток ниже пояса. Там, где герой в мультике попроще издал бы протяжный пук, здесь всего лишь бурчит живот.

Более всего поражает изобретательность сценаристов, сделавших все, чтобы заинтересовать зрителей любого возраста и уровня образования. Так, интеллектуалы наверняка оценят ненавязчивую, но вполне конкретную аллюзию на избиение младенцев. А замахиваться на библейские мотивы в таком проекте – это смело. Что же до самого По, то о стагнации речь не идет, поскольку создатели франшизы приберегли для сиквела загадку его усыновления гусем. Причем открытие правды влечет за собой развитие героя. Он становится сильнее как внешне, так и внутренне.

ДИСК

Картинка великолепная – FullHD высочайшего качества, стабильный и четкий, позволяет посчитать волоски на шкуре По. Любой кадр можно повесить на стенку, причем изображение настолько монолитно, что, замри герои, можно было бы решить, будто фильм стоит на паузе. Дублированная русская дорожка, в отличие от прочих переводных треков, записана в битрейте DVD и до обидного заметно отличается от оригинальной по части глубины. Конечно, можно прибегнуть к последней, воспользовавшись русскими субтитрами, но этот вариант не для детей, которые составляют основную аудиторию «Панды». Да и дубляж слишком хорош для этого. Я критиковал Галустяна за первый фильм, но со временем пришел к выводу, что был несправедлив. Бонусы разнообразны и содержательны, но к большей их части нет перевода.





ДИСК

НОВЫЙ ДИСК, BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 448 Кбс), Dolby TrueHD 7.1 английский, DD 5.1 немецкий/французский/итальянский/голландский

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 950 рублей

ФИЛЬМ

KUNG FU PANDA 2

2011, 90 минут

РЕЖИССЕР: Дженнифер Ю

ОЗВУЧЕНИЕ: Джек Блэк, Дастин Хоффман, Анджелина Джоли, Гэри Олдман, Джеки Чан, Сет Грин, Люси Лью, Мишель Йео, Жан-Клод ван Дамм

БОНУСЫ

Аудиокомментарий, Рассказ о локациях (11 минут), Рассказ об актерах (13 минут), Удаленные сцены (4 минуты), Рассказ о пандах (8 минут), Интерактивные игры, Интерактивный разговорник, Картинка в картинке

ВЕРДИКТ	ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГ
Вполне достойное продолжение, да и релиз был бы, будь на диске перевод бонусов.	8	10	7	6	7



Борис
Хохлов



ЖИВАЯ СТАЛЬ

Недалекое будущее, одним из главных развлечений стали битвы роботов, фактически вытеснившие обычный бокс. Чарли Кентон (Джекман) пытается по возможности свести концы с концами, но ему не везет – во время поединка с быком его робота буквально рвут на части, а денег на нового нет. Выход подворачивается неожиданно – умирает бывшая жена Чарли, и ее сестра хочет забрать к себе Макса (Гойо), сына Чарли и покойной. И хочет этого настолько, что ее богатый муж даже готов заплатить нерадивому отцу, лишь бы тот официально отказался от сына. Чарли согласен, но ему придется провести пару месяцев в компании Макса, который постепенно тоже втягивается в «робобокс».

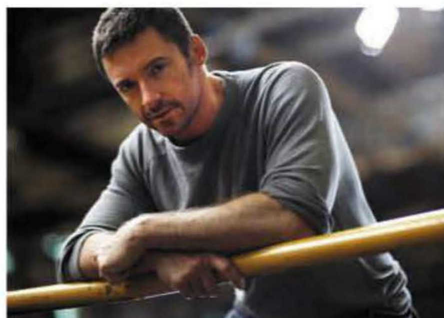
В числе исполнительных продюсеров фильма Стивен Спилберг, и его влияние в «Живой стали» настолько очевидно, что временами кажется, будто именитый кинематографист не покидал съемочную площадку, контролируя каждый дубль. На деле, конечно, картину снял Шон Леви, но он удивительно скрупулезно воспроизвел в ней стилистику лучших лент Спилберга, выдав необычайно эмоциональную, позитивную и жизнеутверждающую спортивно-семейную драму. Другое дело, что в «Живой стали» практически не чувствуется спилберговской страсти к поиску – это очень качественная, но все-таки копия, удачно миксующая чужие темы и сошкуривающая все швы и острые углы боевым саундтреком, дорогими спецэффектами и харизмой Хью Джекмана, которому роль нерадивого папаши идет необычайно. Вообще по «Живой стали» можно проверять, насколько вы восприимчивы к киноманипуляции, – если творения самого Спилберга в манипулятивности можно обвинить редко, то в духоподъемном настрое «Живой стали» расчет чувствуется почти постоянно. Что, тем не менее, не делает фильм менее эффектным и ярким – как там у классика, «ах, обмануть меня нетрудно, я сам обманываться рад».





ДИСК

В дневных сценах картинка очень хороша – такое ощущение, что вплотную к экрану она выглядит даже лучше, чем издали. Даже в полутемных эпизодах качество если и снижается, то совсем незначительно. Звуковые дорожки весьма подвижны, каждый шаг гигантских роботов приятно басит, но если придираться, то им слегка не хватает напора – хотелось бы саунд «поплотнее». Бонусная подборка весьма насыщенная и снабжена русским переводом. **СИ**







ДИСК

УОЛТ ДИСНЕЙ КОМПАНИ СНГ, BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 7.1 английский, DTS-HD французский, DD 5.1 украинский, DD 2.0 английский (описат.)
СУБТИТРЫ: рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 740 рублей

ФИЛЬМ

REAL STEEL

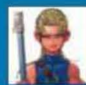
2011, 127 минут
РЕЖИССЕР: Шон Леви
В РОЛЯХ: Хью Джекман, Дакота Гойо, Еванджелин Лилли, Энтони Мэкки

БОНУСЫ

Аудиокомментарий, Рассказы о съемках (14, 15, 6, 7 минут), Удаленные сцены (18 минут), Смешные дубли (3 минуты)

ВЕРДИКТ	ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГ
Фильм крутой, но слишком бесхитростный, а издание недоработано по части бонусов.	7	9	9	7	8

Сергей Цилюрик



Релизы

АПРЕЛЬ 3 ВТОРНИК

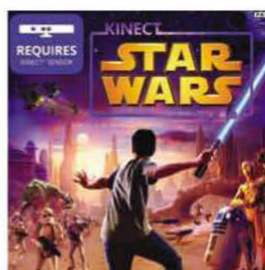
Devil May Cry HD Collection



PS3, Xbox 360



Kinect Star Wars



Xbox 360

АПРЕЛЬ 13 ПЯТНИЦА

Pandora's Tower



Wii



АПРЕЛЬ 17 ВТОРНИК

The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition



Windows, Xbox 360



АПРЕЛЬ 20 ПЯТНИЦА

Disgaea 3: Absence of Detention



PSV



АПРЕЛЬ 24 ВТОРНИК

Prototype 2



PS3, Xbox 360



АПРЕЛЬ 27 ПЯТНИЦА

Risen 2: Dark Waters



Windows, PS3, Xbox 360



АПРЕЛЬ 30 ПОНЕДЕЛЬНИК

Inversion



Windows, PS3, Xbox



ВО ЧТО ИГРАТЬ С АПРЕЛЯ ПО МАЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

МАЙ

3

ЧЕТВЕРГ

TERA



Windows



МАЙ

4

ПЯТНИЦА

Mortal Kombat Komplete Edition



PSV



Sniper Elite V2

Windows, PS3, Xbox 360

МАЙ

15

ВТОРНИК

Game of Thrones



Windows



МАЙ

18

ПЯТНИЦА

Max Payne 3



PS3, Xbox 360



МАЙ

24

ВТОРНИК

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier



PS3, Xbox 360, DS



МАЙ

25

ПЯТНИЦА

Dragon's Dogma



PS3, Xbox 360



ОБО ВСЁМ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ

? Прочитал книгу Карен Трэвисс «Боевое братство» по мотивам Gears of War – очень рад, что ее издали на русском. Стоит ли ждать продолжения?

Спешу обрадовать: вторая книга серии, Jacinto's Remnant, после долгого ожидания, наконец-то, вышла и в России – под названием «Остров выживших». Более того, на сей раз даже обложка осталась нетронутой, и Маркус вновь похож на себя. Воодушевленные, мы связались с издательством, и вот какой получили ответ: планы на выпуск прочих книг по лицензии Gears of War имеются, но как много времени пройдет, прежде чем мы сможем прочесть на русском языке Anvil Gate и Coalition's End, – увы, все еще неизвестно.

? Обязательно ли покупать для PS Vita карточку памяти? Интернет мне не нужен, а игры я планирую покупать на картриджах. Сохранения ведь пишутся на сами картриджи, а не на карту памяти?

Да, save-файлы пишутся на сами картриджи, где под них (а также под будущие патчи) специально резервируется немного места. Однако в некоторых случаях имеющегося запаса недостаточно, и тогда карточка памяти все-таки потребуется. Например, узнав, что PS Vita не оснащена картой памяти, «Uncharted: Золотая бездна» (на картридже) попросту отказывается запускаться.

Но не переживайте – об этом всегда предупреждают надписью на коробке с игрой, просто будьте внимательны при покупке.

? Срочно успокойте меня! Немедленно скажите, что мне не придется выкладывать тысячу долларов за DLC к Mass Effect 3!

Спокойствие ваше зависит лишь от степени любви к сериалу. Действительно, по Интернету гуляет список вычислений, оценивающий сумму трат на объявленные (и только объявленные, а ведь будут и новые) DLC в $870. Однако нужно принять во внимание, что это плата не за сам дополнительный контент, но за тот многочисленный мерчандайз, к которому в качестве бонуса прилагаются заветные коды на новую винтовку или анлок для мультиплеера. Иными словами, например, $140 предлагается заплатить не за сотню-другую килобайт цифрового содержимого, а за вполне приличную брендированную клавиатуру. Стерегарнитура, набор фигурок, сумка с символикой «Нормандии», чехол для смартфона – вот те фэнские радости, ради которых Bioware предлагает вам расстаться со своими кровными.

? Неужели Asura's Wrath в России вышел раньше, чем в Европе? Да быть такого не может!

И впрямь, не может. Такие слухи появились из-за того, что релиз Asura's Wrath в Великобритании (но не во всей Европе) был задержан до 9-го марта, в то время как в остальных странах, включая Россию, игра вышла по общему расписанию, двумя неделями раньше.

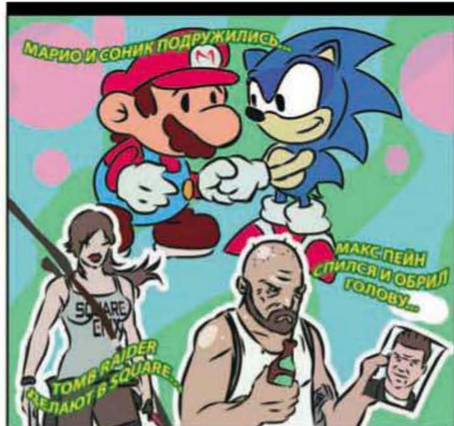
? Так можно или нет играть в Skyrim от третьего лица?

Можно. И всего-то дел – нажать R3 (или F, если играете на ПК) – тот самый аналоговый рычажок, при помощи которого вы управляете поворотом головы героя. Однако не ждите чудес от смены перспективы: TESV: Skyrim создавалась в расчете на «вид из глаз», а значит, удобство и функциональность режима от третьего лица, скажем так, не были у разработчиков в приоритете.



Художник: Илья Кувшинов

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на strana@gameland.ru.
Твитами – на @stranaigr.
SMS'ками – на 8-926-878-24-59.
Отвечаем с удовольствием!







Художник: Xatchett

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр»

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.



СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу: Москва, м.Автозаводская, ул Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.

ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

– по электронной почте subscribe@glc.ru;
– по факсу 8(495) 545-09-06;
– по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в марте, то подписку можно оформить с мая.
Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером “из рук в руки” в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ Н ______ »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ____________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ____________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

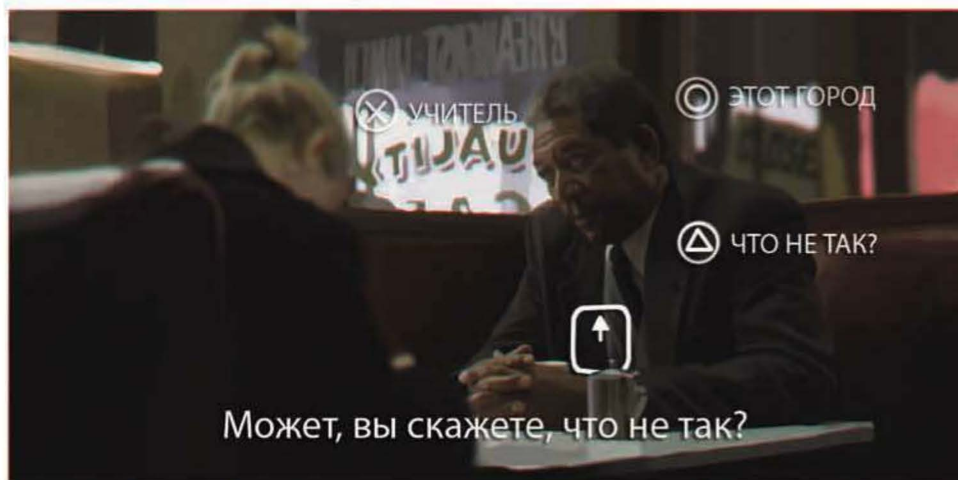
Квитанция

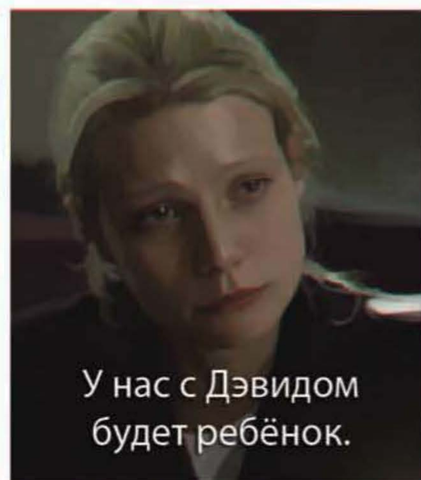
ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ____________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир





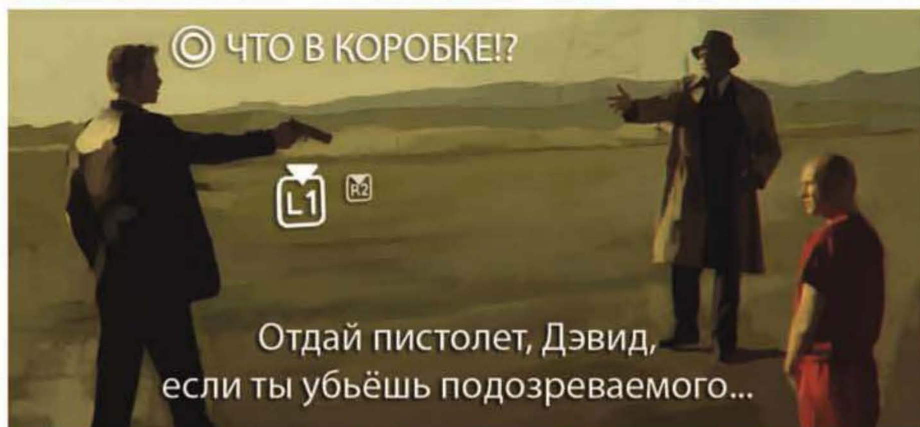




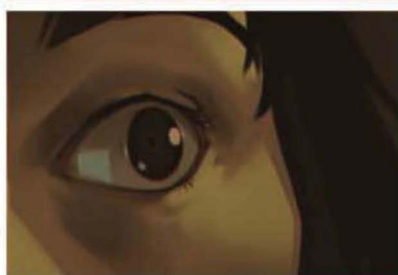




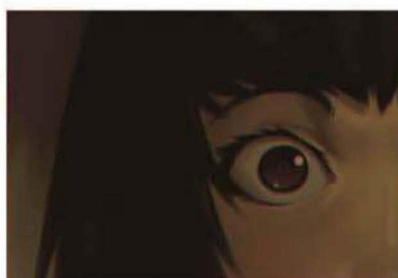








•••





TO BE CONTINUED

Фейт Коннорс

MIRROR'S EDGE

Ее имя переводится как «Вера», и словосочетание «Прыжок Веры» (Leap of Faith) в контексте игры мгновенно обрело новый смысл: Фейт – единственная, кто сумел потеснить Лару Крофт на пьедестале самой ловкой героини видеоигр.

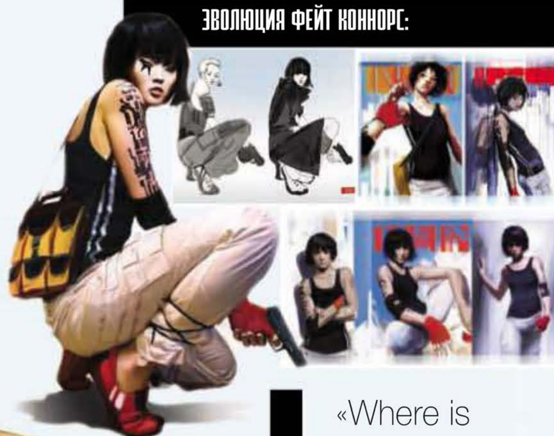
Подобно Челл из Portal эту нашу любимицу не увидеть во время игры – мы и есть она. Это была идея-фикс разработчиков Mirror's Edge – они хотели заставить нас вжиться в Фейт, стать ею, быть ею. Слышать свист ветра из ее мира в своих ушах, чувствовать биение ее сердца в своей груди. И мультипликационные видеовставки нарочито отстранены от «личных» впечатлений – видеть со стороны «себя» должно быть непривычно, странно.

Фейт противопоставлена толпе, скучным стерильным людям из мира-утопии. Ее профессия, ее внешний вид, манера движения по городу – все это вызов системе, стремление выделиться на фоне чистого, бледного «благообразия», быть на нем яркой цветной полосой, помогающей преодолеть гравитацию.

Она не красавица в привычном, маркетинговом понимании, ее лицо – лицо самой игры! – ничуть не приукрашено. И когда кто-то из фэндома вдруг попытался «улучшить» ее, увеличив бюст и расширив глаза, это вызвало шквал негодования фанатов-заступников и расстроенную отповедь продюсера Тома Феррера. Фейт, нашу любимицу, мы полюбили не за внешность. Она – символ свободы, бунтарства видеоигр. И, несмотря на невысокие продажи Mirror's Edge, очень хочется верить в то, что ее борьба не была напрасной. **СИ**

Художник: Анна «Kemushi» Наместник

ЭВОЛЮЦИЯ ФЕЙТ КОННОРС:



«Where is November???»



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...В игре MySims Agents планировалось камео Фейт, однако персонаж был удален из финальной версии по неизвестным причинам. Впоследствии появление нашей любимицы едва не состоялось в игре MySims SkyHeroes (уже в качестве пилота), но и на сей раз от него отказались.





Косплей

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...Время от времени Фейт оставляла тайные послания на различных сайтах Electronic Arts. Это была часть маркетингового продвижения игры.

Наша любимица бережет чужие жизни. Это нетипично для видеоигр, и, в конце концов, авторам пришлось пойти на попятную, позволить геймерам пользоваться огнестрельным оружием. Но чтобы подчеркнуть свое видение персонажа, они завещали нам особый ачивмент и особый стиль игры за «правильную» Фейт: любой может взяться за пистолет, но не каждый найдет в себе силы отбросить его прочь.

Один из этих скриншотов – фейк

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...Хоть сиквел Mirror's Edge и заморожен, вышла одноименная игра для iOS. А димейк-сцена предложила фанатам Фейт сразу два неофициальных спрайтовых «спин-оффа по мотивам».

Сценарий для серии комиксов, как и для игры, написала Райана Пратчетт, дочь не нуждающегося в представлении Терри Пратчетта.



Если хочется вновь услышать голос Фейт (то есть актрисы Джулс де Джон), смело запускайте NFS: Hot Pursuit 2010 года и внимайте... Автологу. Также Джулс озвучила Трисс Меригольд в «Ведьмаке», Эвелину Баттон в Killzone 2, Моргану в So Blond, Скарлет Блейк в Dead Nations и сразу шестерых персонажей «Паровозика Томаса».



Фредди уволакивает в ад маску Джейсона в концовке девятой части.



Кибернетический Джейсон из «Джейсона Икс».

Джейсон разгоняет нью-йоркских гопников, просто приподнимая маску.



где демонстрируют двух обнажающихся юных девиц, предлагающих покурить травки и заняться добрачным сексом... В общем, забавная, сочная придурь без тени намека на какую-либо серьезность.

Ну, а в 2003 году наконец-то свершилось чудо – на экраны вышел долгожданный фильм «Фредди против Джейсона». Вполне забавное кино про то, как Фредди сперва воспользовался доверчивостью и наивностью Вурхиза, дабы заставить подростков вновь себя бояться, а потом за это преизрядно огреб. Помимо всего прочего из этого фильма выяснилось, что в детстве Джейсон утонул, скорей всего, не сам, а из-за издевательств со стороны сотоварищей по лагерю. А еще открылось, что в определенных случаях Джейсон панически боится воды. Ах, да – победил Джейсон.

На этом оригинальная история Джейсона Вурхиза заканчивается. Хотелось бы и нам на этом приятном для Джейсона моменте завершить статью, но увы. В 2009 году продюсеры Брэд Фуллер, Эндрю Форм и числящийся с ними в одной производственной компании (Platinum Dunes) Майкл Бэй перезапустили цикл. Их «Пятница, 13-е» стала своеобразным ремейком первых четырех частей оригинальной истории и одновременно их же переосмыслением и модернизацией. Фуллер и Форм повсеместно хвастали, что произведут в рамках «пятничной мифологии» сенсацию, что целенаправленно будут избегать постмодернистских трюков, самоцитирования, игр со зрителем (словом, всего того, что было канонизировано в «Крике»), что придадут фильму обаяние реализма, скорость и предложат публике совершенно нового Джейсона. И обещания эти они вроде как действительно выполнили, а в итоге получился наискучнейший образчик того самого «нового хоррора». Мечущаяся камера, клиповый монтаж, навязанная извне сюжетная логика, бегающий (!) Джейсон. Вместо гротескных, нелепых и уморительных сцен убийств, фирменной «фишки» цикла, – расчлененка с претензией на натуралистичность. Режиссер Маркус Ниспел (ранее уже перезапускавший «Техасскую резню бензопилой», а в прошлом году проделавший то же с «Конаном-варваром») решил снять современное кино, сказал решительное «Нет!» всему тому, что счел архаизмом, использовал исключительно передовой инструментарий и сделал в итоге передовую туфту. Потому что, оказывается, «Пятница, 13-е» – это архаизм в чистом виде. И при попытке зачистить ее от «морально устаревших» примет времени она бесследно исчезает. Нельзя же зачистить сахар от сахара. То есть, конечно, формально можно, но тогда это будет уже не сахар, а сахарозаменитель.



▲Одна из самых бредовых версий возвращения Джейсона к жизни была продемонстрирована в девятом фильме – изучавший останки маньяка патологоанатом внезапно начинает жадно поедать сердце Джейсона, заражаясь при этом неким вирусом «джейсонизма».



▲Отрубленная голова Фредди Крюгера в руках у Джейсона.

Вот мы и добрались до конца истории. Напоследок, пожалуй, следует заметить, что в течение некоторого времени Фуллер и Форм вынашивали планы сиквела своего ремейка (фильм весьма неплохо выступил в прокате), но вскорости дружный дуэт «Парамаунта» и «Нью Лайн Синема» дал течь, и проект был заморожен. Фуллер утверждает, что сценарий у него уже на руках, и будущее картины зависит от студийных боссов, но они молчат. Надеемся, что будут молчать и дальше. Кроме того, лет пять тому назад Шон Каннингем поделился с общественностью планами снять по мотивам «Пятницы, 13-е» телесериал. События его должны были бы происходить в городке близ Хрустального озера, а повествовать он должен был о тяготах взросления местных подростков, живущих в наполненном легендами о Джейсоне окружении. На словах идея выглядела вполне пристойно, подобный телесериал вполне бы мог вписаться в оригинальную мифологию цикла, но, увы, не сложилось – проект так и не был реализован. В общем, будущее «Пятницы, 13-е» покрыто туманом, что, наверное, в свете последних событий не так уж и плохо.

Жди, жди, Джейсон, своего часа. Он обязательно настанет. **СИ**



◀Игра Friday the 13th 1989 года от LJN Toys.



▼Игра Friday the 13th 1986 года от компании Domark.

▲Школота топит малолетнего Джейсона в «Фредди против Джейсона».

вожатыми), собирать барахлишко, бить зомби, ворон и волков и стараться защитить отдыхающую в лагере детвору (в количестве пятнадцати голов) от посягательств Джейсона. Из экзотики – спрятанная в недрах скал летающая (!) медузообразная (!!) голова мамаши Джейсона. В целом же игра собой ничего ровным счетом не представляла и вполне заслуженно была погромлена суровыми критиками.

Двумя вышеупомянутыми играми виртуальный парк «Пятницы, 13-е» и ограничился. А вот киношный продолжил разрастаться. Летом 1989-го на экраны вышел фильм «Пятница, 13-е: Джейсон штурмует Манхэттен». Из названия логично было бы предположить, что в этой части он будет устраивать безобразия на нью-йоркских улицах, однако ж, увы: две трети экранного времени события развиваются на набитом выпускниками корабле. А из оставшейся трети подавляющая масса событий творится в пустынных доках и канализации. Создатели действительно хотели сделать интересный финт ушами и превратить Джейсона в своеобразного антигероя, заставив его массово убивать городских наркоторговцев, гопников, насильников и прочий трущобный сброд, но денег на воплощение задуманного не хватило. В итоге получилось ни рыба ни мясо. Традиционные сцены потрошения подростков оказались скучны, фильм оживал лишь в немногочисленных эпизодах взаимодействия Джейсона и Нью-Йорка. Самая славная сцена: Джейсон, заинтересованно изучающий огромный баннер с рекламой хоккейного матча, на баннере изображен хоккеист в точно такой же, как у него, маске. А смерть на сей раз подкралась к маньяку в канализации, где его затопило токсичными отходами (!).

Штурм Джейсоном Манхэттена стоил пять миллионов долларов, а в прокате собрал чуть меньше пятнадцати. Всем было очевидно, что сериал заканчивает свой жизненный цикл. В итоге права бескровно перешли к «Нью Лайн Синема», а обрадованный Шон Каннингем (режиссер первого фильма, если вы вдруг забыли) принялся планировать проект своей мечты – кроссовер «Фредди против Джейсона». Однако ж, как назло, именно в этот момент Уэс Крэйвен начал подготовку к съемкам седьмого «Кошмара на Улице Вязов», посему проект дуэли Фредди и Джейсона вновь отправился в криогенную камеру. Каннингем приуныл, но вскоре принялся реализовывать еще одну свою идею – кардинально новый, свежий, «настоящий» фильм про Джейсона.

Спродюссированный Каннингемом фильм «Джейсон отправляется в Ад: последняя пятница» вышел на экраны в 1993 году, и в нем действительно был предложен кардинально «новый» и решительно «свежий» взгляд на историю и похождения нашего любимого маскированного маньяка. Отныне Джейсон стал бестелесным духом, меняющим оболочки посредством передачи изо рта в рот некого гнусного ящерочервяка. Убить его, как выяснилось, отныне мог только член семейства Вурхизов и исключительно с помощью магического кинжала. Авторы щедро раскидали по фильму аллюзии на классику хоррора: Некрономикон из «Зловещих мертвецов», контейнер арктической экспедиции из «Нечто» Джона Карпентера, в концовке даже продемонстрировали руку Фредди Крюгера (он утащил под землю – очевидно, в Ад – маску Джейсона), но все это не помогло – фильм получился откровенно слабым. Ироничное обаяние цикла и приятная фирменная наивность растаяли как дым, вместо него зрителю подсунули убогую мистическую ерунду, откровенно конфликтующую с каноном и заставляющую вспомнить наихудшие жанровые образчики. Фильм по инерции прокатился неплохо – при вложенных трех миллионах принес почти шестнадцать, но после него уже всем стало окончательно понятно, что пора ставить точку.

И точка была поставлена. Простояла она добрых девять лет, пока изнывающий от желания вернуть Джейсона на большой экран Шон Каннингем неожиданно не приступил к работе над десятой частью. Фильм получил название «Джейсон Икс» и поведал удивленным зрителям о космических похождениях нашего уважаемого маньяка. Согласно сюжету, бессмертного Джейсона решено было заморозить до тех времен, пока не обнаружится способ его окончательно убить. Через пятьсот лет он в замороженном же виде попадает на борт космического корабля, где благополучно размораживается и учиняет развеселую резню. В отличие от предыдущего «ньюлайновского» фильма, этот получился вполне себе пристойным: авторы передумали играть в серьезных мистиков и устроили добротную трэш-карусель. Вот Джейсон сражается с кибернетической бабой, вот его с помощью нанороботов превращают в железного человека, вот его запузыривают в генератор виртуальной реальности,

▼Авторы ремейка сделали своего Джейсона чем-то средним между Тарзаном и Рэмбо.





Зомби-Джейсон без маски в седьмом фильме.

Джейсон в пучинах родного Хрустального озера.

▼В самом конце пятой части Томми таки нацепил легендарную маску и совсем уж было собрался сделаться новым Джейсоном, однако негодование фанатов вынудило создателей отказаться от этого шага. Посему авторам шестой части пришлось обратным числом править ход событий.



сона. «Зачем они выкопали Джейсона? У некоторых ребят очень странные представления о развлечениях!» – констатирует Мартин, обращаясь напрямую к зрителям. Но создатели цикла отлично понимали, зачем они выкопали Джейсона: фанаты были в восторге, вложенные в фильм три миллиона отбились почти семикратно, смилостивились даже кинокритики, поставившие картине непривычно высокие оценки.

Интерес к циклу вновь поднялся до небес, и продюсеры незамедлительно дали зеленый свет седьмой части. Благо отныне оживлять Джейсона, официально ставшего персонажем сверхъестественным, стало несложно. В концовке предыдущего фильма злодея привязали цепью к огромному камню и запузырили на дно родного Хрустального озера, следовательно, от создателей теперь требовалось придумать веский довод, чтобы Джейсона оттуда вытащить. И они придумали, да еще какой!

В 84-м году на большие экраны вышла первая часть легендарного цикла «Кошары на улице Вязов», а к 87-му их накопилось уже три штуки. Фредди Крюгер стал сверхпопулярным и – что в данном случае важнее – способным приносить огромные деньги персонажем. Продюсеры обоих циклов надумали стравить Фредди и Джейсона, вполне закономерно ожидая, что это поможет взаимовыгодно пополнить армии почитателей каждого из циклов и принесет огромную прибыль. Трюк, скорее всего, сработал бы, но боссы «Парамаунта» и «Нью Лайн Синема» так и не смогли договориться о деталях сделки. В результате проект пришлось отложить в долгий ящик.

В 88-м году выходит седьмая часть цикла – «Пятница, 13-е: Новая кровь». В ней явно ощущается тоска создателей по несостоявшейся дуэли с Фредди и настойчивое желание хотя бы как-то разбавить клишированную схему, по которой строились почти все предыдущие эпизоды. То есть, конечно, здесь есть школота, алкоголь и голые бабы, но помимо них еще и владеющая телекинезом блондинка, хитрый врач, пытающийся прокачать ее умения, и даже начинающий писатель-фантаст. С этим писателем связана единственная на весь фильм неплохая шутка: когда ему отказывает симпатичная девица, он пренебрежительно фыркает и сообщает: «Пф! Ерунда, переживу. Мне вообще-то отказывали лучшие американские журналы фантастики!» Из прочих более-менее интересных моментов – дуэль Джейсона с вышеупомянутой телекинетичной блондинкой (по сути, первый случай, когда нашему маньяку дали организованный и эффективный отпор) и демонстрация нового безмасочного лика нашего живодера. Отныне Джейсон не страшенный плод неведомых мутаций, а вполне себе зомбиобразный страхолюд с обтянутым разложившейся плотью черепом.

Кстати, в конце 87-го на CBS запустили «Пятница, 13-е: сериал», связь которого с джейсоновским циклом ограничивалась общим продюсером – Фрэнком Манкузо, который, собственно, и придумал в целях привлечения зрительского внимания дать сериалу такое название. Ни в одном из 72-х эпизодов сериала Джейсон Вурхиз (равно как и любой другой связанный с ним персонаж) не появляется и не упоминается.

▼Несчастный субъект, которого в пятом фильме подражатель Джейсона в прямом смысле замочил в сортире.



Кроме того, в этот же временной интервал случились и две базирующиеся на сюжете цикла игры. В 86-м Domark выпустила своеобразный приключенческий экшн Friday the 13th для компьютерных платформ ZX Spectrum, Amstrad CPC и Commodore 64. А в 89-м LJN Toys издала не менее своеобразную игру с точно таким же названием для NES. В Domark'овской «Пятнице» на игрока возлагалась обязанность спасти себя и девятерых друзей от ошивающегося вокруг Хрустального озера Джейсона. Для этого приходилось бегать по двум десяткам локаций, подбирать обильно раскиданный по детскому лагерю хлам (бензопилы, ножи, топоры и прочие полезные для детских игр штуковины) и бить ими при встрече негодяя. Джейсон, кстати, способен был обращаться в одного из ваших друзей, посему периодически следовало поколачивать и их (главное не перестараться и не убить), дабы проверить: не маньяк ли это. Из особо интересного – периодически появляющаяся и мерцающая на весь экран картинка, сопровождающаяся чудовищно оцифрованным воплем. А еще к каждой копии игры прилагались две капсулы с фальшивой кровью (подсахаренная водичка) – боссы Domark в те годы очень любили всяческие такие подарочные трюки. Вообще, конечно, сейчас все это смотрится нелепо и забавно, но в середине 80-х дети всерьез боялись. Я специально порыскал по ветхим форумам, почитал впечатления очевидцев. «Помню, когда я играл в эту игру, то постоянно повторял себе: это всего лишь игра, это простая игра, не бойся, почему, зачем я боюсь?! Сердце было готово выпрыгнуть из груди!» или «Одна из самых страшных игр в моей жизни! А этот крик! А эта картинка на весь экран! У меня волосы на шее дыбом вставали!»

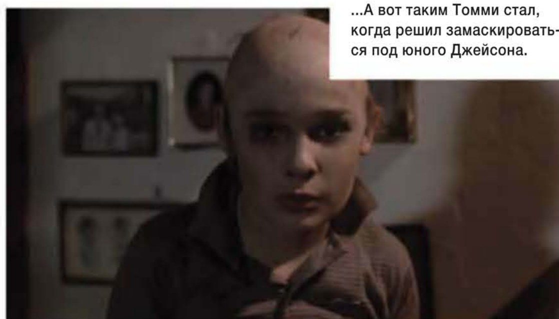


Джейсон безобразничает в Нью-Йорке.

LJN Toys в те годы пачками издавала игры по кинолицензиям, не особо утруждаясь размышлениями о качестве продукции, геймплее и прочих глупостях. Идеи глобальной карты, спасения детей и управления одним из подростков-пионервожатых разработчики явно почерпнули из вышедшей тремя годами ранее Domark'овской игры. Остальное – псевдотрехмерное исследование зданий (чудовищное управление изрядно похабило в целом не самую худшую идею), скучный side-scrolling снаружи и лезущих из земных недр зомби – придумали сами. От игрока требовалось блуждать по лагерю (по желанию переключаясь между шестью



Таким Томми был первоначально. Блаженное выражение лица его легко объяснимо – в данный конкретный момент он наблюдает за тем, как в озере плещется куча обнаженных девиц...



...А вот таким Томми стал, когда решил замаскироваться под юного Джейсона.



Томми в пятом фильме. Подрос сорванец!



Не предвещающий человечеству ровным счетом ничего хорошего взгляд Томми. Создатели цикла планировали в случае надобности именно его сделать наследником Джейсона Вурхиза.

чески события фильма начались на следующий день после резни из второй части. На сей раз группа молодых людей решила отдохнуть в домике близ свежеоблюбованного Джейсоном озера и, конечно, за это поплатилась. «Пятница, 13-е часть III» была выпущена в формате 3D и при затраченных двух с половиной миллионах собрала аж тридцать семь.

В 84-м году боссы «Парамаунта» неожиданно надумали цикл умертвить. Отпраздновать эвтаназию Джейсона решили с размахом: фильм «Пятница, 13-е: последняя глава» стал самым кровавым из всех доселе выходивших эпизодов джейсониады. Кроме того, в нем засветилось рекордное для серии количество обнаженных барышень. Согласно сюжету картины, Джейсон продолжил свои подвиги на ниве потрошения школоты и, как вы, наверное, догадываетесь, в деле этом преуспел. А в концовке он отправился в мир иной, будучи до смерти забит мачете (!) двенадцатилетним шалопаем Томми, скопировавшим облик Джейсона доутопных времен. В итоге зрителям становится ясно, что Джейсон таки окончательно помер, но агрессивный оскал и безумные глаза малолетнего Томми намекают на то, что возможно когда-нибудь – лет эдак через десять-пятнадцать – ему появится добросовестный сменщик.

«Последняя глава» стоила два с половиной миллиона и собрала в одних только Штатах тридцать три. Парамаунтовские боссы схватились за головы: «Братцы, да что ж мы делаем-то?!» Убийство несущей золотые яйца курицы было признано крупной ошибкой, и тут же началась работа над очередным сиквелом фильма – «Пятница, 13-е: новое начало». При этом создатели почему-то решили Джейсона более не воскрешать (раньше он очухивался после ранений любой степени тяжести, а в «Последней главе» так и вовсе воскрес в морге), мол, помер – значит, помер, и предложили зрителю поиграть в игру: «Угадай, кто злодей». Выросший Томми, убийца оригинального Джейсона, угодил в дурку, откуда и был направлен в открытый лагерь для проблемных подростков. Вскорости кто-то принялся старательно и изобретательно вырезать местную школоту. Со стороны могло бы показаться, что это развлекается Томми, но оказалось, что это буйствует местный медик, переодевшийся в Джейсона после смерти сына.

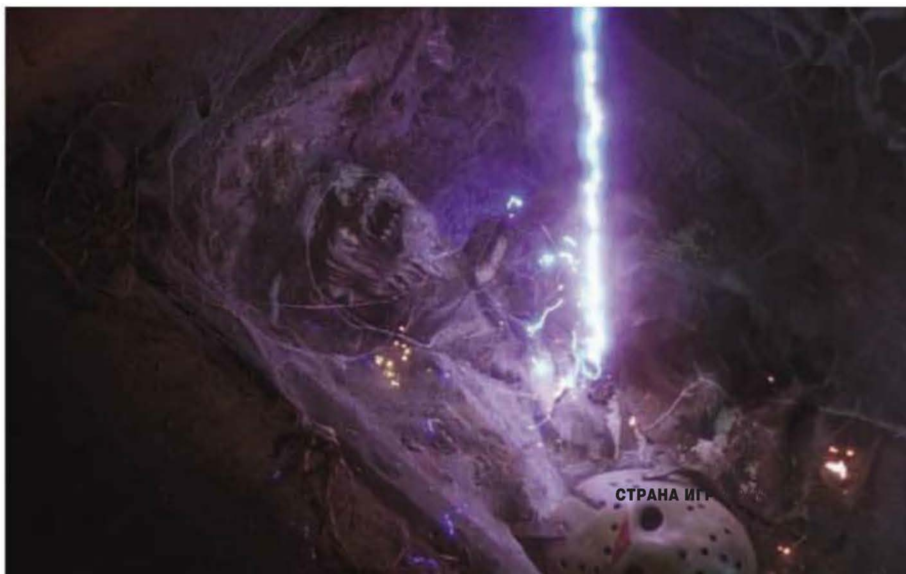
В «Новом начале» чувствуется ощутимый крен в сторону комедии, имеются даже два сугубо комических персонажа (мать и сын, местные полубезумные рэднеки). Это обусловлено веянием времени – комедийные хорроры набрали к середине 80-х огромную популярность. Присутствуют и прочие неотъемлемые элементы молодежного кино: голые дамы, алкоголь, травка, робкие перепихоны. Создатели опять попали в точку – фильм собрал хорошую кассу в местном прокате (при бюджете в два с небольшим миллиона он принес двадцать два), но при этом опечалил преданных поклонников цикла, желавших видеть настоящего Джейсона Вурхиза, а не подражателя. «Разве может какой-то сраный докторишка заменить нашего инфернального дебила?» – справедливо неистовствовали они.

Аккурат в это самое время в слэшере наметился перелом: зрители пресытились маньяками-психопатами и возжелали чего-то новенького, такого, чтоб было окутано флером мистической тайны. Шизофреников с ножами для затвердевших зрительских нервов стало уже недостаточно. Продюсеры «Пятницы, 13-е» поймали этот сигнал, обмозговали, учли фанатскую истерику по поводу подражателя Джейсона и сделали единственный правильный вывод – надо обратить цикл вспять. И сделать это можно было одним-единственным способом: оживить настоящего Джейсона.

И в фильме 86-го года «Пятница, 13-е: Джейсон жив» он благополучно ожил. Случилось это при весьма занятных обстоятельствах: окончательно возмужавший Томми удрал из психушки, раскопал могилу маньяка и принялся остервенело тыкать в него куском металлической ограды. Внезапно ударила молния и попала в этот кусок. Разряд, еще разряд, и вот уже пациент, пролежавший в могиле добрый десяток лет, успешно реанимирован. Наблюдательный зритель, конечно, не может не заметить во всем этом забавную интерпретацию оживления монстра Франкенштейна. Шестая номерная часть цикла вообще отличается повышенной самоиронией и в отдельные моменты смотрится как натуральная комедия. Особый шик – комментарии Мартина, престарелого смотрителя кладбища, обнаружившего раскопанную могилу Джей-

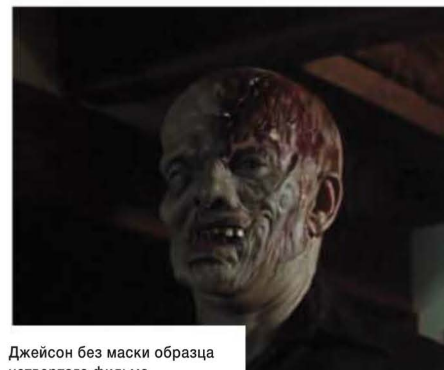
[redacted]

▼Нечаянное оживление Джейсона в шестом фильме.





▲Якобы мертвый Джейсон в конце третьей части.



Джейсон без маски образца четвертого фильма.



А это уже первый подвиг воскресшего в четвертой части в морге Джейсона.

цать с лишним лет спустя лагерь решено было переоткрыть. С этой целью туда приехала группа молодежи, которую с превеликим удовольствием и покрошила уцелевшая с тех далеких дней старушенция. Увы, продолжить свои мракобесные забавы ей не удалось – в конце фильма единственная выжившая героиня отрубила злодейке голову.

Сам Джейсон появляется в фильме один единственный раз, в обличии ребенка и всего на полторы секунды. Причем происходит это не в ходе основного повествования, а во сне выжившей после всей этой мясорубки девушки. Более того, самого эпизода сна в оригинальном сценарии Виктора Миллера не было вообще, его вставили по настоянию Тома Савини, эксперта по спецэффектам и гриму, работавшего над «Пятницей, 13-е». Кстати, сценарист Виктор Миллер счел это форменным безобразием, поскольку видел Джейсона не злодеем, а жертвой. Свой же сюжет он расценивал как историю о матери, которая убивала из любви к своему ребенку. По этой же причине Миллер негодовал, когда впоследствии авторы сиквелов сделали Джейсона главным злодеем и убийцей. Ну, то есть, пришел мужик писать «большое кино», а ему тут какие-то хиханьки, хаханьки и прочий китч навязали.

«Пятница, 13-е» стоила чуть больше полумиллиона долларов и в первый же свой прокатный уикенд окупилась десятикратно. Всего же фильм собрал в США почти 40 миллионов долларов – очень приличные для независимого кино деньги. Фильм был безжалостно разгромлен критиками, воевавшими, понятное дело, не столько с данным конкретным произведением, сколько с тенденцией снимать не обремененные какими-либо интеллектуальными излишками сугубо развлекательные хорроры. Ярость критиков, впрочем, не помешала «Пятнице, 13-е» стать культурным феноменом и породить уйму подражаний, пародий и сиквелов.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ ДЖЕЙСОНА ВУРХИЗА

После буйного коммерческого успеха первой части стало понятно, что появление сиквела – дело времени. И время это пришло в 1981 году. Режиссер Шон Каннингем отказался снимать продолжение; наотрез отказалась полноценно участвовать в нем и Эдриэнн Кинг, актриса, сыгравшая единственного выжившего в первом фильме персонажа. С ней вообще приключилась достаточно занятная вещь – после выхода «Пятницы, 13-е» ее принялся терроризировать фанатик, надумавший отомстить за кончину г-жи Вурхиз. Он рисовал на ее двери безумные рисунки, звонил по телефону и даже попытался вломиться в ее апартаменты. Напуганная Эдриэнн решила поставить точку в своей актерской карьере. Все эти потери, впрочем, не испугали студийных боссов. Фрэнк Манкузо, один из директоров «Парамаунта» и будущий продюсер семи сиквелов фильмы (студия выкупила права на цикл сразу после тестового показа первой части) сказал тогда вполне здравую и адекватную вещь, мол, хотим, чтоб это было такое кино, на которое молодежь и любители ужасов приходят регулярно по пятницам 13-го, смотрят, смеются, пугаются и уходят довольные, испытав бурю эмоций. То есть? Ни о каком серьезном кино не было и речи, посему пережить уход съемочной группы, актеров, да и вообще кого угодно можно было без особых потерь. Изначально даже планировалось, что каждый эпизод киноцикла будет самостоятельным произведением, не связанным ни сюжетом, ни актерами с предыдущими частями. Но потом возникла дельная идея сделать осевого антагониста, на эту роль вполне удачно подошел упоминавшийся в первой части Джейсон Вурхиз. И что с того, что он утонул в ребяческом возрасте? Оживить подлеца, и дело с концом!

Оживили. И понеслось. В фильме «Пятница, 13-е часть 2» Джейсон сперва сурово покарал убийцу своей матери: Эдриэнн Кинг появилась в фильме на несколько минут в самом начале и была немедленно жестоко убита (очевидно, к большой радости своего анонимного преследователя). Затем он принялся зачищать окрестности родного озера от свежей порции молодежи, решившей открыть поблизости еще один детский лагерь. По ходу повествования Джейсон использовал широкий ассортимент колюще-режущего оружия, включая добротные крестьянские вилы, и носил на голове кусок наволочки с дыркой для одного глаза. В одном из эпизодов наволочки злодей лишился, и под ней оказалась крайне уродливая и деформированная морда. Кроме того, обнаружилась странная любовь маньяка к отрубленной голове своей невменяемой мамашки: он заботливо ее сохранил и даже построил для нее в своей ветхой хибарке некое подобие алтаря.

На фильм было потрачено около миллиона долларов, и он вполне ожидаемо окупился в прокате и принес своим создателям еще двадцать миллионов сверху.

Третья часть «Пятницы, 13-е» вышла в прокат в 82-м году. Она знаменательна тем, что в ней Джейсон наконец-то приобрел свою фирменную хоккейную маску, которую впоследствии без нужды старался не снимать. Интересно, кстати, что события фильма на сей раз происходили не в пятницу, 13-го, а в субботу, 14-го и воскресенье, 15-го – хронологи-

СЕМЕЙНЫЙ ПОДРЯД

Вы удивитесь, но в самой первой «Пятнице, 13-е», снятой в 1980 году Шоном Каннингемом, Джейсона не было вообще. Вот такая занятная получилась ситуация – один из самых известных киноманьяков отсутствовал в первом фильме своего же собственного родного сериала. Кстати, знание этого примечательного факта помогло злодею из картины «Крик» выиграть телефонные дебаты у своей первой экранной жертвы. «Кто был убийцей в «Пятнице, 13-е»?» – спросил он у героини Дрю Бэрримор. «Джейсон! Джейсон! Джейсон!» – прокричала она и, к сожалению для себя, попала в молоко.

Шон Каннингем водил близкую дружбу с Уэсом Крэйвеном, что, конечно, не могло не сказаться на его кинovосприятии: весь мир он видел через кроваво-красные очки. В 78-м он увидел свежий фильм Джона Карпентера «Хэллоуин» (формально являющийся первым слэшером) и загорелся идеей снять что-то подобное. При этом Каннигем был большим любителем итальянского джалло, так что уровень насилия и кровавости в «Хэллоуине» его решительно не устроил. В общем, он захотел, чтоб было как у Карпентера, только с еще большим количеством расчлененки. Тем страннее оказался выбор сценариста – им стал некий Виктор Миллер, ранее (да и впоследствии, собственно говоря, тоже) писавший сценарии для сопливых телевизионных сериалов. Вообще по странной иронии судьбы у первой «Пятницы, 13-е» оказалось немало связей с телевидением. Так, роль главного антагониста фильма – спятившей маньячки Памелы Вурхиз – получила актриса Бэтси Палмер, активно снимавшаяся в различных мелодраматичных и семейных телевизионных постановках. Для Бэтси, которая согласилась сниматься лишь потому, что ей не хватало денег на новую машину, это вышло боком: ее поклонники (они, как ни странно, у нее были в преизрядном количестве) пришли в ярость, а один кинообозреватель даже опубликовал в своей журнальной колонке ее домашний адрес с призывом завалить г-жу Палмер гневными письмами. Адрес, кстати, он дал с ошибкой, в результате письма «Зачем вы убили всех этих людей?! Гореть вам в аду на самой большой сковороде вместе с Гитлером, гнусная негодяйка!» получала совсем посторонняя женщина.

Согласно сюжету фильма, летом 1958 года в детском лагере «Хрустальное озеро» утоп ребенок по имени Джейсон Вурхиз. Его мамаша, работавшая в этом лагере поварихой, спятила от горя и порешила двух местных вожатых. Двад-



Голова мамаши Джейсона в трогательном окружении пакетов с молоком, сыра и соусов.



Хлипенький Джейсон из второй части. На голове его маска из наволочки.



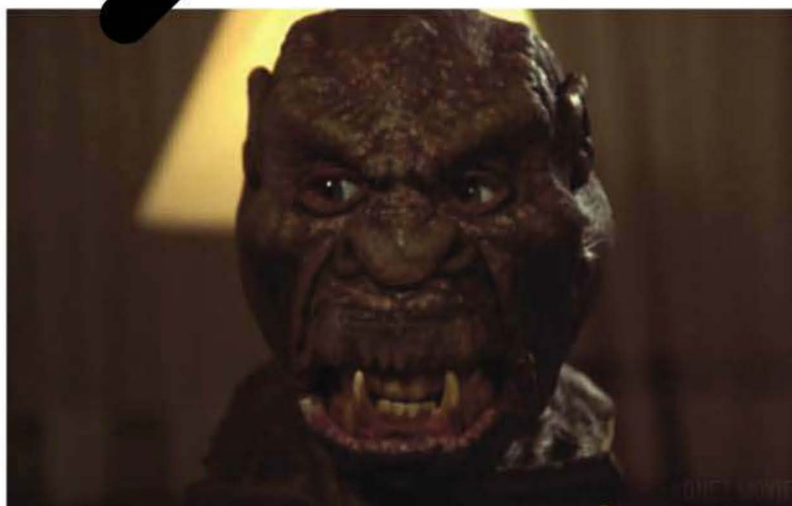
Джейсон из второй части (без маски!) совершает свой легендарный прыжок в окно. Эта сцена является одним из классических хоррор-эпизодов и впоследствии неоднократно копировалась, воспроизводилась и пародировалась в фильмах ужасов.

Джейсон обзавелся своей фирменной маской только в третьей части фильма. Забавно, что произошло это совершенно обыденно – один из персонажей, безуспешно пытавшихся с ее помощью напугать девицу, отдал при помощи Джейсона богу душу. Джейсон маску поднял и напялил на свою симпатичную морду.





Вот такие маски создавал в свободное время Томми, будущий убийца Джейсона.



Интересно, что хоккейную маску для Джейсона никто специально не подбирал. В сценарии просто значилось, что персонаж носит маску (в противовес тряпичному пакету из второй части). Во время работы над фильмом у одного из членов съемочной группы обнаружился целый мешок хоккейных принадлежностей, он выудил из сумки первую же попавшуюся маску – вратаря команды Detroit Red Wings – и предложил попробовать ее использовать.



Плохо различимый субъект на заднем плане – это малолетний Джейсон, фигурировавший в кошмарном сне единственной выжившей в ходе мясорубки вожатой.

Логотип первой части фильма. Интересно, что рабочее название картины было «Долгая ночь в кровавом лагере», но Каннингему настолько понравился заголовок «Пятница, 13-е», что он заказал логотип и заказал рекламу в еженедельнике Variety задолго до того, как был дописан сценарий.

школоты отправляется на отдых, там ее встречает местечковый маньяк-психопат, имеющий трагическое и мутное прошлое. И далее на протяжении всего экранного времени маньяк изобретательно потрошит вышеозначенную школоту с помощью колюще-режущего арсенала. Допустимы вариации, но общее событийное наполнение, как правило, приблизительно такое.

В первой половине 80-х слэшеры буквально оккупировали американские кинотеатры. Причина этого проста – они очень грамотно удовлетворяли базовые пожелания молодой аудитории. Вот вам, господа, голая барышня во всех нужных ракурсах; вот вам приятно щекочущий нервы эпизод с выпрыгивающим из-за комода убийцей; вот вам вовсю отрывающиеся на пляже ровесники, да-да, как и вы, дымящие травкой и литрами потребляющие бухло.

Однако ж выдерживать растущую конкуренцию со стороны братских жанров слэшеру было непросто – даже самым стойким ценителям после пятидесятого фильма про безропотно погибающую под ударами ножа школоту становилось скучно. Ценители требовали хоть какого-то разнообразия, и индустрия, конечно, пошла им навстречу. Маньяки стали действовать изощреннее, обзавелись фирменным стилем и чувством юмора, их биографии из коротенького «В детстве был дебилом, и все его обижали, будучи до глубины души оскорбленным такими обстоятельствами, взял топор и убил всю деревню» обратились в комплексные трагические истории, объясняющие мотивацию злодея и причины его асоциального поведения. Слэшер, ранее старавшийся быть реалистичным, обернулся в мистическую мантию, появились уникальные маньяки, вроде Фредди Крюгера или куклы Чаки.

К началу 90-х слэшер естественным образом угас. Эволюция, казалось бы, уже столкнула его с корабля киноистории, но в 96-м его выловил из мутных вод великий Уэс Крэйвен, батюшка «Кошмаров на улице Вязов» и еще несчетного количества хорроров, переодел, причесал, перевоспитал и представил зрителям под именем «Крик». Новая волна слэшеров задумывалась как самоироничное переосмысление жанрового наследия, наполненное остроумными цитатами и постмодернистскими коленцами, но свора подхвативших знамя подражателей и жадных до легких денег недоучек свела все на нет. В настоящее время слэшеры существуют преимущественно в форме ремейков и номерных сиквелов старых проектов. Периодически случаются и самостоятельные вещи, но они в основной своей массе совсем никудышные.

В общем, слэшер скорее мертв, чем жив. Мы, разумеется, раскисать и нюни распускать по этому поводу не будем, тем более сама личность покойного на подобные излияния чувств не настраивает совершенно. Вместо этого мы лучше вспомним одно из основных его достижений, бескрайний цикл, прошедший практически все стадии слэшерной эволюции, менявшийся, развивавшийся и угасший вместе с породившим его жанром. Этот цикл подарил миру персонажа, ставшего, по сути, визитной карточкой всего жанра и одной из самых узнаваемых персон конца XX века. Речь, господа и дамы, о Джейсоне Вурхизе – большом ценителе хоккея, мачете и задорной расчлененки – и его родном киноцикле «Пятница, 13-е».

Джейсон Вурхиз успел изрядно наследить и в мире комиксов. Начало было положено в 1993-м, когда издательство Topps Comics выпустило графическую адаптацию фильма «Джейсон отправляется в Ад: последняя пятница». Затем в 95-м вышел вполне уже самостоятельный комикс «Джейсон против Кожаного Лица», в котором Джейсон схлестнулся с членами безумного семейства из легендарной «Техасской резни бензопилой».
Затем в начале «нулевых» Avatar Press совместно с New Line выпустили несколько вполне традиционных джейсоновских комиксов (хронологически идущих после событий «Фредди против Джейсона») о потрошении отдыхающей школоты. Затем последовало вольное графическое продолжение «Джейсона Икс» – история о приключениях Джейсона на Земле-2, куда рухнули в конце фильма его останки. И, наконец, последним комиксом от Avatar Press стал «Джейсон против Джейсона Икс», в котором сошлись в бою традиционный Джейсон и его кибернетизированный собрат.
Далее за дело взялся WildStorm, импринт DC Comics. В 2006-м они запустили мини-серию «Пятница, 13-е», в которой рассказали об очередной итерации творимого Джейсоном террора близ Хрустального озера. Затем вышли «Истории Памелы» – рассказ о молодости мамаши Джейсона. Потом был вполне традиционный комикс с говорящим названием «Пятница, 13-е: Как я провел летние каникулы». Ну а затем последовал главный патрон в обойме издательства – кроссовер «Фредди против Джейсона против Эша», своеобразный сиквел фильма «Фредди против Джейсона», в котором в ход малоприятных событий вмешивается Эш из «Зловещих мертвецов». Помните Некрономикон, промелькнувший в «Джейсон отправляется в Ад»? Вот из-за него-то и разгорелся весь сыр-бор. Затем издательство выпустило еще несколько комиксов, включая «Плохие Земли», подтверждающие, что земли вокруг Хрустального озера были плохими еще за двести пятьдесят лето до явления Джейсона. А в 2009-м сиквел к последнему кроссоверу: «Фредди против Джейсона против Эша: войны ночных кошмаров», в котором возглавляемая Эшем группа людей, в разное время выживших после столкновения с Фредди или Джейсоном, воюет с оживленными правительством США (!) маньяками.

Дмитрий Лопухов



Пятница, 13-е

ХОРРОР ПЕРЕЖИВАЕТ НЫНЕ ТЯЖЕЛЫЕ ВРЕМЕНА. ЖАНРОВЫЕ КОРИФЕИ ЛИБО ОТОШЛИ ОТ ДЕЛ, ЛИБО ПОЧИЛИ В БОЗЕ, ЛИБО СКИТАЮТСЯ ПО СТУДИЯМ И ПРОДЮСЕРАМ, НАДЕЯСЬ ОТЫСКАТЬ ЛИШНИЙ МИЛЛИОНЧИК ДЛЯ «НОВОГО УБИЙСТВЕННОГО ПРОЕКТА». ЕСЛИ ЗА ГОД ВЫХОДИТ ОДИН-ДВА УДАЧНЫХ ФИЛЬМА УЖАСОВ, ТО ЭТО УЖЕ БОЛЬШОЕ СОБЫТИЕ И ВЕЛИКИЙ ПРАЗДНИК ДЛЯ ЖАНРА. А ВЕДЬ БЫЛИ ВРЕМЕНА, КОГДА УПЫРИ И ВУРДАЛАКИ, ПОТУСТОРОННИЕ БАРАБАШКИ И СЛИЗОТОЧАЩИЕ УРОДЫ, ГНИЮЩИЕ МЕРТВЯКИ И БЕСТЕЛЕСНЫЕ ПРИЗРАКИ ПОСТАВЛЯЛИСЬ ЗРИТЕЛЮ БУКВАЛЬНО КОНВЕЙЕРНЫМ МЕТОДОМ. СРЕДИ ТЕХ ФИЛЬМОВ БЫЛО, РАЗУМЕЕТСЯ, ПОЛНО ВТОРОСОРТНЫХ ПОДЕЛОК, НЕРЕДКО ВСТРЕЧАЛСЯ И ОТКРОВЕННЫЙ ТРЭШ, НО СВЕРКАВШИЕ СРЕДИ ЗАВАЛОВ ПЛАСТИКОВОЙ РАСЧЛЕНЕНКИ ЖЕМЧУЖИНЫ С ЛИХВОЙ ВСЕ ЭТО КОМПЕНСИРОВАЛИ.

Кто-то скажет, мол, забрюзжал подлец, трава ему раньше была зеленее, девки краше. Но мне на защиту встанут матушка статистика и батюшка эксперимент: достаточно посмотреть на списки выходивших в последние годы фильмы ужасов, чтоб убедиться: подавляющая их масса – ремейки старых или иноземных фильмов. Особняком стоит жанр мокументари-хоррор (фальшивые документалки о различных малоприятных паранормальных штуковинах), но в их случае говорить о какой-то оригинальности не приходится, ибо вся она растратилась на манеру подачи материала. Назвать оригинальным в сюжетном плане фильм, в котором на протяжении полутора часов экранного времени из комнаты в комнату, вызывая крики ужаса у участников действа, перемещается стул, и зловеще ныряют в воду пылесосы, не осмеливаются даже самые ярые поклонники жанра.

Тяжелее всего сейчас живется некогда величественному поджанру хоррора – слэшеру. Если у вас при виде этого слова воображение принялось рисовать странные картинки с участием персонажей «Гарри Поттера», то срочно расслабьтесь. Слово происходит от английского to slash, то есть «резать», «рубить» или «полосовать». В предках у слэшеров значатся фильмы жанра джалло – барочные итальянские хорроры, в которых в изысканно-багровых тонах таинственный убийца неизвестной наружности (вплоть до развязки, как правило, демонстрируются только его руки) артистично и жестоко убивает своих несчастных жертв. Слэшер – рабоче-крестьянский отпрыск благородного итальянского папаши. Типичная формула слэшера проста как пять копеек: группа

▼Памела Вурхиз, мамаша Джейсона и главная злодейка первой части цикла.







◄Съемки первой «Пятницы, 13-е» проходили в настоящем детском лагере в Нью-Джерси, а в съемочных целях использовались местные строения. Возвести пришлось буквально несколько небольших зданий. Лагерь работает по сей день, и там даже есть стена, посвященная фильму.

▲Вожатые из первого фильма. Шон Каннингем, давая указания режиссеру по кастингу, требовал, чтоб все актеры выглядели цивилизованно, благопристойно и подходили даже для рекламы «Пепси».

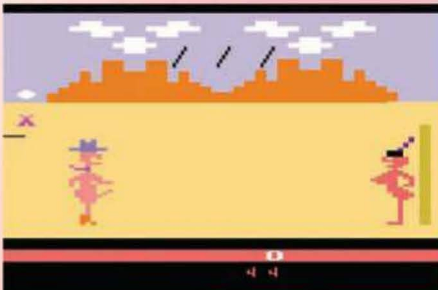
что стоимость каждой дополнительной тропинки растет нелинейно и очень быстро.

Применительно к любовным отношениям это выглядит совсем грустно. Вот, к примеру, когда Морриган из Dragon Age: Origins попала из светлого царства сценаристов, где зародилась ее мятежная душа, в темные подвалы технического отдела, она превратилась в робота, детерминированный автомат, который в ответ на одинаковые стимулы всегда выдает одинаковые реакции. Можно сколько угодно любоваться тем, как выписана Морриган, или умиляться, когда Изабелла из Dragon Age 2 говорит «Я думаю, мне нужна ванна. Как ты думаешь, мне не помешает ванна?» – но все эти поведенческие реакции зашиты в нынешних персонажей раз и навсегда. И нужны еще годы, десятилетия развития технологии, прежде чем разработчики научатся делать игры, которые будут выглядеть как цепь случайных событий, приятных и неприятных сюрпризов, но при этом поддерживать нужный ритм, напряженность и развиваться в русле, заданном сценаристами и геймдизайнерами. Зачатки подобной техники уже существуют – взять, к примеру, AI Director, созданный компанией Valve для Left 4 Dead. И когда ее научатся использовать для управления своенравными девушками, а не только табунами зомби, настанет и на нашей улице праздник.



Другой, более дешевый и реалистичный способ поднять удовольствие от игры вообще и романтических отношений, в частности – это добавить напряженности и конкуренции. Даже унылый и, казалось бы, безнадежный симулятор знакомств заиграет новыми красками, если вам нужно не просто представиться девушке, а еще и отодвинуть какого-то хмыря, который уже вокруг нее отирается. Если бы Шепарду, которого Bioware запускает на Нормандию, как козла в цветник, пришлось бы разбираться с другими представителями своего вида, цветы стали бы намного желаннее и слаще. Другими словами – пусть игра представляет собой парк с бетонированными дорожками, раз уж дикий девственный лес делать бесконечно сложно и дорого. Однако если по этим дорожкам начинают с гиканьем носиться соперники на тележках из супермаркета, все становится куда интереснее.

Но хватит ли когда-нибудь у разработчиков духу реализовать такое? Очень надеемся, что хватит. **СИ**



▲Вот так разработчики «Кастора» представляли себе войну с индейцами.





▲Несмотря на обилие шуток ниже пояса, первые части Larry были вполне хорошим квестом, но в 2000-е пошлость и тупизна доконали франшизу окончательно.

ЛЮБОВЬ И ПИКСЕЛИ

Если кто-то всерьез полагает, что секс в играх – это изобретение последнего десятилетия, он глубоко заблуждается. На самом деле секс появился в играх уже во втором поколении консолей, т.е. в начале 80-х, когда стало возможным отрисовывать графику чуть сложнее, чем в самых первых «Пинг-понгах» и «Космических захватчиках». Пожалуй, самый известный секс-пионер игровой индустрии – игра Custer's Revenge образца 1981 года для Atari 2600, в которой главный герой Кастер (слизанный, кстати, с героя гражданской войны в США Джорджа Армстронга Кастера), пробирался через различные препятствия только для того, чтобы от души засадить пышногрудой индианке, привязанной к кактусу. Если этого синопсиса недостаточно, чтобы выдавить скупую слезу из ваших черствых сердец, взгляните же на скриншот и возрыдайте.

На самом деле, некоторые разработчики обходились вообще без графики. Это неудивительно, ведь искусно написанный текст способен распалить воображение гораздо лучше убогой графики того времени. Классический пример текстового эротического квеста – игра Softporn Adventure для Apple II, вышедшая в том же 1981-м году. Ее PC-порт, кстати, до сих пор существует и распространяется по freeware-лицензии, скачать и припасть к истокам можно здесь: http://www.allowe.com/. Но сразу предупреждаем, ключевое слово в названии – «soft», а не «porn», а по современным меркам игра вообще полна стыда и целомудрия. Softporn Adventure знаменита не только и не столько как первая текстовая игра «про это», но и как вдохновитель другого столпа эротического жанра – серии квестов Leisure Suit Larry от Sierra. Если вы родились в 70-80-е, то скорее всего играли как минимум в одну часть этой эпопеи (среди разработчиков «Ларри» ходит шутка, что он настолько был популярен на территории СНГ, что многие считали его частью MS-DOS).

Несмотря на значительный успех Leisure Suit Larry и уже отбушевавшую по всей планете сексуальную революцию, подвиг Sierra не вдохновил коллег по цеху: эротические элементы в играх долго считались чем-то маргинальным и за пределы нескольких экзотических проектов не выходили. Не сильно изменилась ситуация и в 90-е, с той лишь разницей, что эстафету у североамериканцев и европейцев подхватили японские разработчики.

В мейнстрим-игры секс начал «просачиваться» лишь после 2000 года, причем сразу в разные жанры, начиная от кукольных «Симсов», и заканчивая полновесными экшнами вроде God of War. И это если не считать игр, полностью посвященных этой тематике – вроде Singles или Playboy: The Mansion. Особняком стоит серия Grand Theft Auto с нашумевшим модом Hot Coffee.

Хотя те или иные элементы межполовой борьбы и дружбы часто мелькают в игровых сюжетах, сделать «романтику» более-менее полноценной частью геймплея способен лишь один жанр – RPG, где особо отличились три игровые серии: The Witcher, Dragon Age и Mass Effect.







Разработчики другой отличной RPG – «Ведьмак 2» – пока не пытаются экспериментировать с ориентацией Геральта, но интимную жизнь своему герою они сумели «накрутить» не хуже толерантных канадцев. Кое в чем она даже лучше, ведь здесь нет налета «сериальности», который портит Dragon Age 2: жутко раздражает, когда много сезонов подряд герои ходят кругами и томно смотрят друг на друга, не в силах сделать решительный шаг – это сценаристы боятся потерять «романтическую коллизию» и «сексуальное напряжение».

В «Ведьмаке 2» никто годами не тянет резину, здесь все вполне жизненно, логично, красиво, иногда с ненавязчивым юмором, а главная любовная линия (есть и побочные, ура!) не просто вписана в сюжет – она является его основой.

Кроме того, в отличие от довольно застенчивой Bioware, любящей в самый ответственный момент сдать назад и одеть героинь в смешные труселя, CDProjekt RED не боится показать женское тело и сам секс во всей, как говорится, красе – за что ей большое спасибо.

Но можно ли сказать, что поляки и канадцы делают максимум того, что мы можем ждать и желать от видеоигры?

Конечно, нет.

МЕДЛЕННЕЕ, ГЛУБЖЕ, НЕЖНЕЕ

Если попытаться найти причину, почему секс в играх иногда выглядит почти как настоящий, но радости по-прежнему не приносит, то неминуемо возникает идея – а почему бы не сделать интерактивным само соитие? Некоторые разработчики идут на это, и мы говорим не только об авторах маргинальных «трахосимов».

Например, в Heavy Rain есть сцены интерактивного петтинга, и многим они понравились и запомнились. God of War может похвастаться даже более беззастенчивыми QTE-вставками, но большинство игроков совершенно справедливо не любят Quick Time Events, поскольку они не столько вовлекают в происходящее на экране, сколько отвлекают – опасность пропустить очередное нажатие кнопки, что-то зафейлить или «свернуть» куда-то не туда обычно жутко раздражает. Но даже если вы терпимо относитесь к QTE, этот путь можно считать тупиковым, поскольку он не способен сделать виртуальный роман более эмоциональным и вознаграждающим.

На самом деле, решение кроется совсем не в том, чтобы прикрутить к любовной сцене еще больше неуместных бирюлек. Оставьте несчастный акт в покое! Влюбленные люди отличаются от просто товарищей по офису не только тем, что периодически занимаются сексом в приспособленных и не приспособленных для этого местах. Они совсем по-другому разговаривают, по-другому смотрят друг на друга, по-другому отзываются на просьбы, по-другому ведут себя, если вдруг окажутся на расстоянии вытянутой руки.

Нельзя сказать, что разработчики этого совсем не понимают. Вот Морриган и Лелиана из Dragon Age: Origins отвечают на команды теплыми ласковыми голосами, если влюблены в Серого Стража. Вот девушки из GTA IV веселят Нико Беллича своими сумасбродными звонками и смс-ками. Вот Келли из Mass Effect 2 сидит на коленях у Шепарда, устраивает ему частный стриптиз или кормит рыбок в капитанском аквариуме. Это приятные мелочи, улучшающие эмоциональный фон игры, как ничто другое, однако невооруженным глазом видно, что все это делается по минимуму, на какие-то жалкие крохи, оставшиеся после распределения бюджетов на «Действительно Важные Вещи».

В какой-то степени, мы – игроки – сами виноваты в таком положении дел. После выхода очередной масштабной игры, форумы переполняются критическими замечаниями, где фанаты яростно обвиняют проект в недостатке Эпичности и Свободы выбора. И мало кто жалуется на то, что подружка главного героя не дарит ему поминутно лучезарных взглядов, не показывает украдкой грудь, не пытается поставить засос на шее, ухватить его за разные места или подставить свои – что довольно странно, коль уж они полюбили друг друга.

ЛЮБОВЬ НАПЕРЕГОНКИ

Когда игроки требуют еще большей свободы выбора, еще большего количества вариантов, на самом деле они хотят нечто, что большинство разработчиков пока не готово им предложить.

Геймеры (и фанаты RPG особенно) хотят проходить игры своим уникальным способом, по своей собственной траектории, не похожей ни на какую другую. Но все, что сейчас могут сделать создатели – это подсунуть им вместо одного магистрального шоссе, как в Call of Duty, сеть дорожек поменьше. Однако все они все равно будут заасфальтированы, снабжены указателями и вылизаны толпами тестеров (потому что, если этого не сделать, получится типичный The Elder Scrolls до первых патчей). И сколько бы мы ни просили разнообразия и уникальности, нам будут просто добавлять новые дорожки – впрочем, не слишком много, потому



Все совсем не так радужно, когда дело доходит до исполнения обещаний. И в реальной жизни сексуальные разочарования не редкость, а уж когда речь идет о сценах художественного соития (как выразился бы Шелдон Купер из сериала Big Bang Theory), то в 95% случаев они способны вызвать лишь скуку. А из оставшихся 5% большинство «цепляют» по совершенно случайным и незапланированным авторами причинам. Положение спасает лишь то, что мы любим секс, постоянно о нем думаем, и готовы развлекать себя сами, если дать нам для этого хотя бы минимальный шанс и повод в виде пары раздетых или хотя бы частично оголенных людей на экране. Даже если они занимаются там какой-нибудь смешной ерундой, лишь отдаленно напоминающей о том, чего смутно хочет душа.

МАДЕМУАЗЕЛЬ, РАЗРЕШИТЕ ВАМ… РАЗРЕШИТЕ ВАС…

Казалось бы, благодаря интерактивности и глубокому вовлечению в процесс, в области интимной жизни видеоигры должны опережать другие виды развлечений (кино, телевидение, цирк) минимум на «полкорпуса».

Но не все так просто. Начнем с основ – со знакомства и ухаживания. Попыток создать симулятор этого увлекательного времяпровождения было немало, начиная с дешевых порноподелок и заканчивая самым что ни на есть игровым мейнстримом в лице GTA: San Andreas или GTA IV, но все они равномерно укладываются в отрезок оценочной шкалы от «полного отстоя» до «с пивом покатит». Да что там – даже широко известные в узких кругах рэнайадвенчуры в вопросах ухаживания и романтики выглядят, мягко говоря, не впечатляюще.

Почему? Фиаско объясняется не только недостатком таланта у разработчиков, ограниченными бюджетами или несовершенными техническими средствами. Есть более серьезные, фундаментальные причины.

Скажем, когда вы несете мир и демократию арабам или несетесь со скоростью 320 километров в час по узким городским улицам, обычная видеоигра смягчает для вас правила реальной жизни – чтобы было веселее и интереснее. Получил пулю? Посиди за углом, отдышись. Зацепил отбойник или другую машину? Ну, перевернулся разок-другой, опять встал на колеса, улыбнулся, почесал шлем и поехал дальше. В настоящем жестоком мире первая пойманная пуля с большой долей вероятности была бы и последней, а легкое касание постороннего предмета на огромной скорости превратило бы гоночный болид в коллекцию живописных композитных лохмотьев стоимостью несколько миллионов долларов.

Но приличный симулятор знакомства, где авторы пытаются реализовать какой-нибудь геймплей, а не просто лепят очередное интерактивное порно, ведет себя с точностью наоборот, усложняя ситуацию по сравнению с реальностью. Игрока заставляют думать, выбирать фразы, выстраивать стратегию, в то время как в настоящей жизни достаточно подойти к девушке и сказать просто что-нибудь осмысленное. Результат будет зависеть от того, устроит ли ее ваша манера держаться и тембр





голоса, насколько вы похожи на ее отца, братьев, первого парня и любимого киноактера, насколько ваш естественный запах соответствует ее генетическому профилю, а лицо и фигура – представлениям о сильном и надежном, но в то же время – милом и симпатичном.

В общем, существует огромное количество факторов, которые за считанные секунды будут приняты во внимание, и то, что именно вы скажете, находится где-то в конце этого длинного списка. Если все прочие тесты пройдены, достаточно просто не вести себя, как полный идиот или поручик Ржевский, чтобы все прошло, как надо. Впрочем, разнообразие женских поведенческих реакций настолько велико, что и у Ржевского есть некоторые шансы.

Разумеется, все вышесказанное применимо и к ухаживанию, в котором инициатором выступает женщина, да что там (XXI век на дворе, долой стереотипы!) – к однополому ухаживанию это все тоже применимо, просто это уже выходит за рамки гендерной специализации авторов статьи.

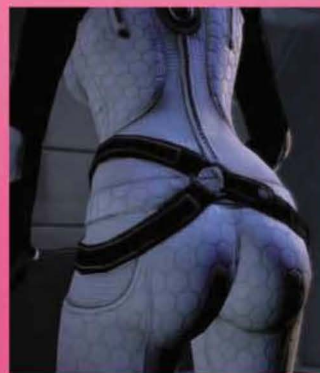


FOREVER TOGETHER

Ну, хорошо, разговорами «химию» любви не вызвать – она либо есть, либо нет. Но если влечение между персонажами обусловлено сюжетом, может ли герой правильными разговорами и ценными подарками довести накал романтических страстей до термоядерных температур? Конечно, может, и студия Bioware больше всех любит и умеет делать из этого игру.

Выстраивание отношений внутри RPG-партии появилось еще в проектах серии Baldur's Gate, которые на рубеже тысячелетий как раз и сделали компанию знаменитой. Но особенно заметен прогресс в сфере романтики на примере Dragon Age. Если в первой части наступление на любовном фронте шло преимущественно через задушевные, но однотипные разговоры на привале, то в DA2 сценаристы умело поработали над тем, чтобы аккуратно и красиво вписать романтические сцены в общую сюжетную линию и сделать их как можно более яркими и менее шаблонными. Немного печалит лишь то, что один из наиболее интересных конфликтов (между Хоуком и Андерсом), если в него добавить романтический элемент, станет, как бы помягче выразиться… однополым.





Вадим Бобров


Алексей Бутрин


Секс – это «святой Грааль» индустрии развлечений. Любой писатель, режиссер или продюсер стремится наложить свои лапы на этот хитрый предмет, который (казалось бы!) всегда работает безотказно, но на самом деле, как правило, не работает совсем.

Безотказно действует обещание секса и намеки на него – начиная с самых изящных и заканчивая безобразно толстыми. Стоит только поместить на обложку или постер симпатичное молодое лицо, как внимание аудитории противоположного пола к вашему продукту возрастет минимум на 100%. Этот нехитрый прием знаком каждому, но, несмотря на это, будет действовать до тех пор, пока не изменится биологическая природа человека.

Dr. Virtlove: как я перестал стесняться и полюбил видеоигры

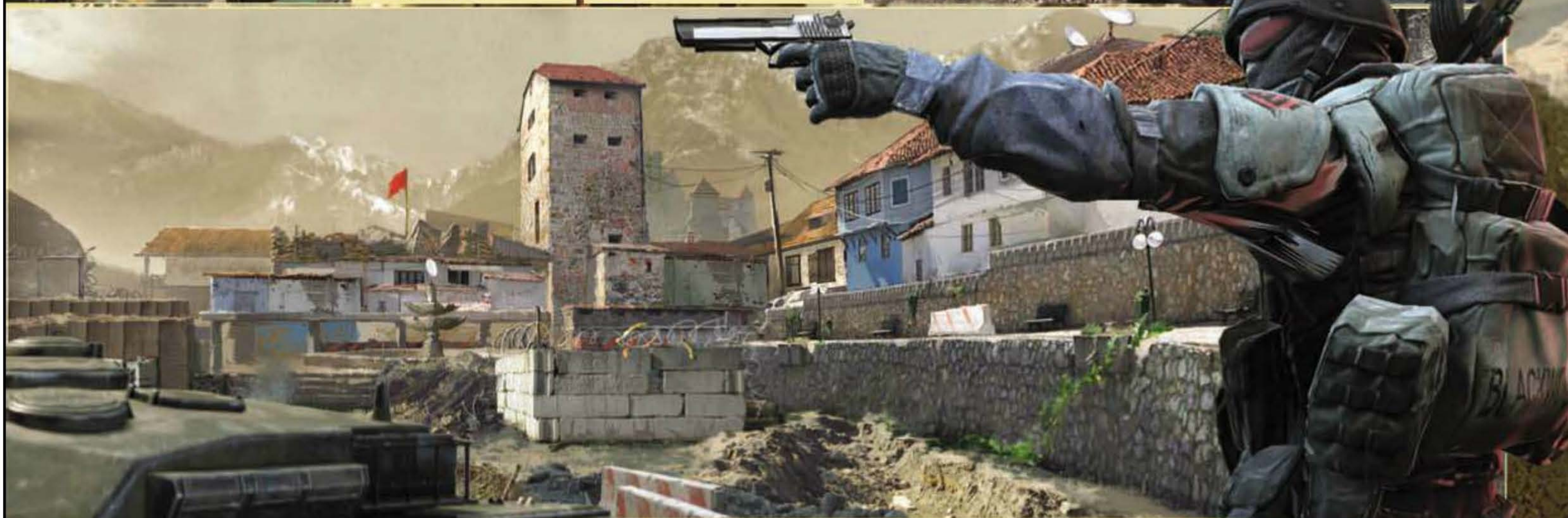
ВЫХОД ОЧЕРЕДНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ОТ BIOWARE – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ДЕСЯТКИ ЧАСОВ УВЛЕКАТЕЛЬНОГО ГЕЙМПЛЕЯ, НО И НОВЫЙ ПОВОД ДЛЯ РАЗГОВОРОВ, КТО, КОГО И КАК ЗАТАЩИЛ В ПОСТЕЛЬ ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА. ИЗНАЧАЛЬНО ЭТА СТАТЬЯ ЗАМЫШЛЯЛАСЬ КАК ГИД ДЛЯ «СЕКС-ТУРИСТОВ», РАССКАЗЫВАЮЩИЙ ОБО ВСЕХ ЗАМЕТНЫХ ИГРАХ, В КОТОРЫХ МОЖНО ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ЗАНИМАТЬСЯ СЕКСОМ ИЛИ СТРОИТЬ РОМАНТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ.
НО ПОТОМ МЫ ОСОЗНАЛИ, ЧТО НЕЛЬЗЯ ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ И ВПИХНУТЬ НЕВПИХУ… – В ОБЩЕМ, РЕШИЛИ КОПНУТЬ НЕ ВШИРЬ, А ВГЛУБЬ И ПОНЯТЬ, ПОЧЕМУ ВОЙНА В ВИДЕОИГРАХ ВЫГЛЯДИТ УЖЕ КУДА КАК ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ (И ЗДЕСЬ НЕ УБЬЮТ!), А ВОТ ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ ВСЕ ЕЩЕ ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ. И ВОТ ЧЕГО ИМЕННО НАМ СТОИТ ЖЕЛАТЬ, А ЧЕГО НЕ СТОИТ, МЫ И ПОПЫТАЛИСЬ ПРЕДУГАДАТЬ.

Впрочем, сражаться с «донаторами» все равно можно – не зря же используется модель free-to-play, то бишь «играйте бесплатно». Ведь за выдающиеся достижения дозволят приобретать особенные «пушки», на десятки процентов опережающие по эффективности обычные образцы. Если же вы обожаете не только богатство (пусть даже виртуальное), но и славу, учтите: по завершении прохождения каждой карты всему миру продемонстрируют, кто действовал на ней наилучшим образом. То есть, если так сложилось, что именно вы сделали больше всех хедшотов на данном задании, все коллеги-конкуренты узнают об этом и станут бешено завидовать, пытаясь превзойти рекорд. Аналогично с количеством убийств или временем прохождения задания. Хотя о полном варианте таблицы рекордов пока говорить не стоит – альфа все-таки, точнее узнаем в дни бета-теста.


Сейчас мы поставим, поставим ее... Посмотрим, как врагу понравится наша бомбочка.


Жаль, что дубинку нам в руки не дадут, было бы забавно переехать ей кому-нибудь по хребту.


Пистолет – оружие последней надежды. Хотя в критической ситуации может и выручить, но только если враг вас не заметит.





КИЕВ

Под стук колес покидающего Киев поезда, мы задумались, а все ли удалось узнать? Увы, не все – про женских персонажей нам не рассказали, полный список типов товаров в игровом магазине остался тайной за семью печатями, часть режимов тоже сокрыта «туманом войны». Зато есть и полезная информация. Например, о том, что щит и дубинку нам точно не выдадут – они останутся прерогативой ботов. Или о том, что звания в игре позаимствованы из устава армии США. Непонятно, сколько времени понадобится, чтобы дослужиться до высших ступеней иерархии, но это остается загадкой и для самих разработчиков, ведь баланс поменяют еще неоднократно.

Есть ли у игры потенциал? Несомненно. Да, кардинально жанр она не поменяет, слишком много заложенных в проект идей мы уже встречали ранее. Но компиляция пока получается удачная, и рискнем предположить, что старт Warface на отечественном рынке будет успешным. А вот что случится с ней дальше, зависит от Crytek Ukraine. Выполнит студия свои обещания, продолжит совершенствовать игру, выпускать новые карты и виды оружия, радовать геймеров ивентами – получится хит. Нет – и в жанре станет одной посредственностью больше. Но последнее менее вероятно, чем первое, уж больно знаковый разработчик попался. Кстати, заезжие гости из Франкфурта вскользь упомянули, над чем они сейчас работают. Рассказывать мы права не имеем, но на ваш немой вопрос ответим: «Да!». Ждите официального анонса. **СИ**



справиться с «профи из игрожура». Слишком глупо они подставлялись в моменты, когда судьба матча висела на волоске. С другой стороны, мы не в обиде – ведь удалось получить максимум впечатлений от Warface, всласть побегав по узким переулочкам и постреляв в первых встречных.

Всего в PvP обещают восемь режимов, но мы не уверены, что все из них поспеют к релизу. На классику, правда, можно рассчитывать однозначно – типичные варианты «убей их всех» или «заложи/обезвредь бомбу» присутствуют и уже неплохо проработаны. Многообещающие карты с сопровождением/уничтожением боевой техники нам, к сожалению, так и не показали, но представители Crytek Ukraine пообещали, что с ними тоже будет все в порядке. Поверим на слово, ведь именно в таком режиме кооперативная составляющая проявится лучше всего – где еще тренироваться работать в команде, как не на задании, где приходится защищать (или, наоборот, уничтожать) ценный груз?



Увы, на ключевой вопрос: «Как там насчет микротранзакций?», – разработчики отвечать пока не рискуют. Система поощрений для тех, кто вкладывает в игру реал, пока еще в стадии обсуждения, и в немалой степени она будет зависеть не только от Crytek Ukraine, но и от издателя (то бишь в случае с постсоветским пространством – от Mail.ru), а также от результатов закрытого бета-теста. На момент выхода этого номера «СИ» он уже будет запущен, и записаться на него вы сможете по адресу wf.mail.ru. В зависимости от фидбека игроков и выводов, сделанных издателем, и будет принято окончательное решение о системе монетизации. Будем надеяться на то, что она окажется честной, справедливой и не будет мотивировать людей меряться толщиной кошелька.



Танк неплохо прикроет бойцов от стрелков. А солдаты в благодарность спасут его от гранатометчиков.



Я с головой ушел в Warface, реагировать на внешние раздражители нет времени. Каждая ошибка может стать последней.



▲ CryENGINE 3 – гибкий движок, и игра будет работать как на слабых машинах, так и на мощных – с соответственным улучшением качества картинки.

чревато скорой смертью от мощных «пушек». И обращайте внимание на жирный красный крест, появляющийся на экране (известный как hit confirm), когда наводите прицел на уязвимое место мини-босса. Без него не всегда очевидно, попадете ли вы в кабину или нет. На наш вкус, кстати, этот самый крестик мог быть и поменьше, здоровенные линии на полэкрана немного раздражают в горячке боя.

Еще один интересный факт о PvE – уровни сложности. Все мы знаем, что в шутерах редко обращают внимание на искусственный интеллект ботов, предпочитая обходиться количеством, а не качеством. У Warface есть все шансы стать очередным приятным исключением из этого правила. Противники под управлением AI не получат больше очков здоровья на уровне «hard», равно как и специальных образцов вооружения, убивающих с первого выстрела, или навороченной брони. Все гораздо проще: враги станут действовать более разумно и не прощать ошибок, работая, как и мы, в коллективе. И заодно приучая геймеров к PvP, ведь другие люди тоже не станут разевать рты, спокойно наблюдая за тем, как вы их приканчиваете.



Разработчики говорят, что это их принципиальная позиция. AI-соперники призваны подготовить игрока к сражениям с такими же, как он. А значит, человеку нельзя давать расслабиться ни на минуту, постоянно держа в напряжении и заставляя четко планировать свои действия. Ведь в team deathmatch времени на то, чтобы спокойно постоять в центре карты и поразмыслить над планом атаки, уже не будет, счет в Warface идет на секунды. Именно поэтому боты играют агрессивно: устраивают засады, обходят с флангов, прикрывают уязвимые точки в обороне и т.д. и т.п. Зато если вы научитесь успешно проходить регулярно появляющиеся в игре новые карты со второго-третьего раза на высшей сложности, вполне можете записывать себя в ветераны. И отправляться на настоящие поля сражений – туда, где встретитесь с такими же матерыми волками, жаждущими крови и убийств.

ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ ВРАГ

И вот там уже не получится отдохнуть при всем желании. И без того быстрый темп игры еще больше взвинчивается, заставляя реагировать на малейшие признаки наличия соперника в окрестностях (например, на изображающие неприятелей стрелочки на мини-карте). Да, команда журналистов неплохо проявила себя, в жаркой схватке уступив профессионалам со счетом 5:6 на одной из карт, где мы занимались установкой/обезвреживанием бомб. Но что-то мне подсказывает, что разработчики активно поддавались, делая вид, будто неспособны



Вот он, мех. С виду не такой и страшный, но палец ему в рот не клади.



Менеджер проекта – Надежда Голубенко – предпочитала загадочно отмалчиваться, услышав каверзные вопросы. Видимо, разглашать пока можно не все.

Впрочем, класс – дело наживное, его можно и нужно менять (в PvP даже прямо в процессе боя). Все зависит от карт: где-то без медика с аптечками и дефибрилляторами просто никуда, а на других локациях врач не нужен. Слишком мало толку от дробовика на дальней дистанции, а вылечить кого-нибудь на открытой местности успеешь в лучшем случае ценой собственной жизни. Сомнительный размен, не правда ли? Но видели мы и другие места, где бой идет в узких коридорчиках, и дробовик (особенно не выдаваемый со старта, а приобретенный за игровую валюту) после пары выстрелов унесет любого на небеса. К тому же у командного доктора есть приятная особенность – дефибриллятор великолепно добивает критически раненых врагов. Мелочь, а небесполезно.

С другой стороны, солдат (он же штурмовик) станет желанным гостем едва ли не в каждой команде. Он и отличный боец, и бесконечный источник патронов для коллег. Единственный минус – для снабжения товарищей надо подходить к ним вплотную, что чревато коллективной смертью от прилетевшей из-за угла гранаты. Но иначе никак – идея с восстановлением запаса патронов в определенном радиусе от размещенной на карте сумки понимания у создателей Warface не нашла.



УБИТЬ БОТА

Учтите, что в матчах с ботами последние не лаптем щи хлебают и моментально разворачиваются в сторону ближайшего атакующего, делая это даже тогда, когда просто физически не могут вас увидеть. Порой создается впечатление, что глаза у них смотрят на 360 градусов или слишком развито шестое чувство – но мы уточнили, это не баг, так было задумано. Впрочем, трудностей возникнуть не должно – как только мини-босс обратит внимание на того, кто стрелял в него сзади, напарнику рекомендуется прекратить игру в прятки и начать атаковать. Чередуясь подобным образом, вы справитесь с любой опасностью. Даже с такой страшной, как боевой мех.

Warface – игра о будущем (пусть и ближайшем), и отдельные признаки этого мы уже наблюдали в видеороликах. Например, огромного боевого человекоподобного робота, с которым команда прессы столкнулась в финале одной из миссий. На деле убить его не так-то легко, как казалось после просмотров трейлера. Мех неплохо защищен – лишь гранатомет наносит ему существенный урон, повреждая действительно серьезно. Да еще и добить его реально, лишь добившись сначала нескольких точных попаданий в кабину с пилотом. Теоретически, правда, для этого хватит даже автомата, но мучиться придется долго и упорно. Если же вам дорого свое время – подбирайте любезно оставленные на карте гранатометы, управитесь в разы быстрее. Только не подходите к меху поближе,



Горы на заднем плане – чисто для антуража. Дойти до них никак не возможно, хотя миссии на склонах в перспективе не исключаются.


Не подходите к медику близко – ужалит и не подумает о гуманизме.

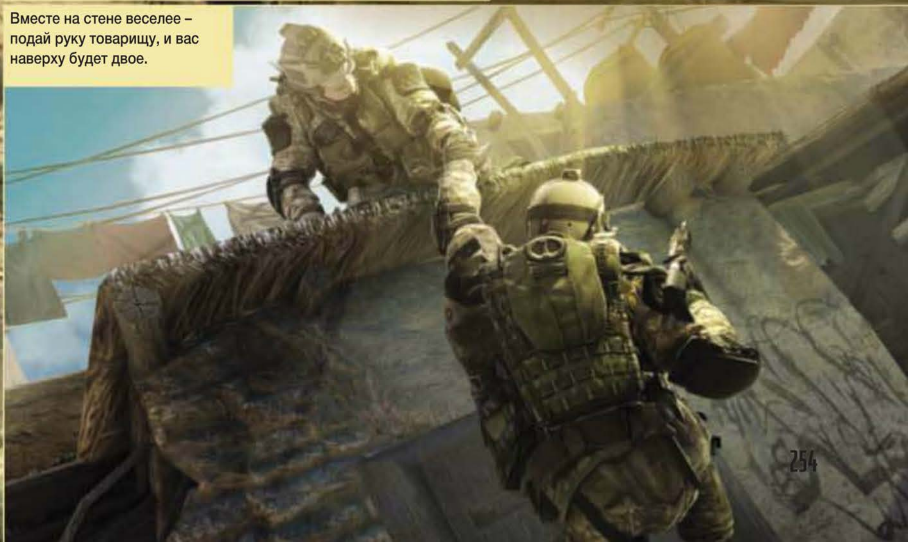
ГОУ-ГОУ-ГОУ!

Записать Warface в клоны не получится, несмотря на массу знакомых по другим шутерам вещей. Кто-то при виде игры припомнит Battlefield 3, кто-то – новую Modern Warfare, а кто-то – недоброй памяти Point Blank. Но мы пока от сравнений в стиле «быстрая Counter-Strike» воздержимся, ведь на экранах демонстрировалась альфа-версия, и слишком многое изменится к релизу. Лишь одно ясно точно – быстрый темп происходящего на экране, упоминавшийся нами в превью, сохранится. События постоянно сменяют друг друга: секунду назад ты бежал с гранатометом наперевес, мечтая «обрадовать» засевшую за углом толпу врагов, как вдруг неизвестно откуда подкравшийся неприятель деловито перерезал тебе горло. Лежишь и ждешь, пока таймер отсчитает секунды до воскрешения. Хорошо еще, если за это время товарищи не проиграют «всухую» и на экране не появится обидная надпись, утверждающая, что ваша песенка спета.

Высокую скорость игры обеспечивают и размеры карт. Здешние арены не слишком велики, если же разработчики хотят продлить бой, то создают переходы между локациями. Садитесь в вертолет – и перелетаете к следующей точке высадки. Заодно в полете можно пострелять по супостатам из окон. И если раньше приходилось отталкивать друзей от бойниц, ведь команда состоит из пяти человек, а число окошек ограничивалось четырьмя, то теперь число проемов увеличили, и споров за «место под солнцем» не возникает.

Все вышесказанное в разы увеличивает важность командных взаимодействий. Древняя фраза «один в поле не воин» отлично характеризует Warface. Так, в PvE суть пословицы демонстрируют на картах, где сидят враги с неплохой защитой и редкими уязвимыми точками. Убить их реально и вдвоем, но только при условии слаженных действий, когда один отвлекает пулеметчика спереди, высовываясь из-за укрытий, а второй заходит сзади и расстреливает беззащитную спину мини-босса. И не забудьте учитывать особенности четырех классов. Помните: три из них обладают специальными способностями, и лишь снайпер грустит в сторонке. Однако в Crytek Ukraine заверяют: практика показала, что и без специальных умений «кемперы» будут популярны. Ведь радиус обзора у них выше, да и столь высокая точность попаданий на дальних дистанциях другим и не снилась.




Вместе на стене веселее – подай руку товарищу, и вас наверху будет двое.

манды стал Максим Дембик – человек, который и поныне руководит ей. А 11 мая 2007 года случилось главное – рядовой филиал превратился в полноценное подразделение с громким именем Crytek Ukraine. Первой частично самостоятельной группой в империи Crytek, которой доверили не аутсорсинг, а разработку собственной игры.

Да, потом по стопам киевлян пошли другие – как грибы после дождя росли новые студии. В том же месяце на небосклоне зажглась звезда Crytek Budapest, примерно через год появилась Crytek Black Sea, за ней Crytek Seoul (2008) и Crytek UK (2009). Но история уже зафиксировала в анналах, кто был первым. Сами понимаете, это только удвоило наш интерес к происходящему в Crytek Ukraine, очень уж хотелось взглянуть на то, чем живет и дышит студия. И посещение офиса не разочаровало – в нем работают люди, по-настоящему влюбленные в свое дело. С креативом у которых все тоже в порядке – кругом полным-полно плакатов и комиксов юмористического содержания на тему создания игр.

При этом слово «субординация» им известно. Ведь ключевые решения, к примеру, такие, вводить в игру PvE или нет, принимаются в Германии. Хотя у Crytek Ukraine есть право оспаривать некоторые моменты, что они неоднократно делали, скажем, обсуждая дату выхода. Как говорит Максим Дембик, киевлянам удалось убедить Франкфурт в том, что поспешать надо медленно. Игра еще далека от полной готовности, лучше подстраховаться и лишний месяц потратить на тестирование, чем выпустить полусырой продукт. Хотя и слишком задерживать релиз не будут – конкуренты-то не спят, многопользовательские экшены в наше время плодятся как грибы после дождя, и полгода промедления приведет к катастрофическим последствиям.

В спорах рождается истина, в итоге совместного мозгового штурма приняли соломоново решение – начать альфа-тестирование в Корее, продолжая дорабатывать игру для европейского рынка. Подобный выбор региона для теста неслучаен – изначально вообще была мысль выпустить Warface строго в азиатских странах (наверное, именно поэтому в графе «разработчик» некогда стояло «Crytek Seoul»). Но потом в Германии подумали, что и в Европе с Америкой игра пойдет «на ура». Наверное, они правы: еще один хороший шутер на рынке лишним не станет. А надежда, что Warface окажется хорошей, есть.



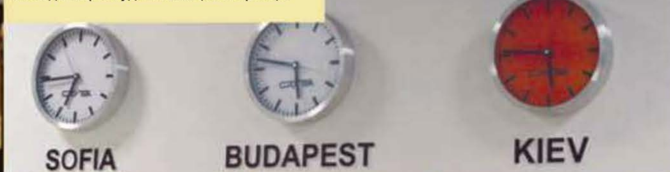
Плакат как бы намекает: игра уже стартовала, но точно не в наших пенатах.



Кастомизация персонажей налицо. Каждый экипируется так, как ему нравится.



Михаэль Крах – продюсер Warface из Франкфурта – оказался веселым и общительным человеком.



Часы, показывающие время в городах, где есть другие офисы Crytek. Удобно – никогда не разбудишь спящего корейца.



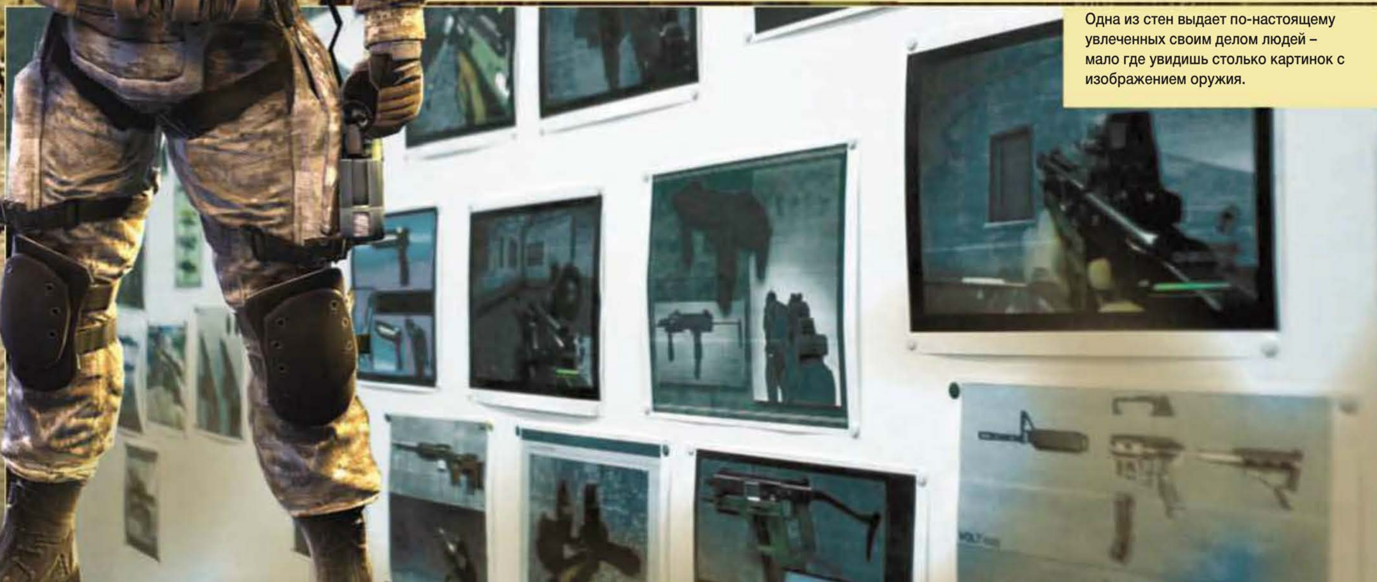
Внутри все серьезно. Можно даже попозировать с настоящим автоматом на фоне героя угадайте какой игры.

Но сначала пару слов о Киеве. Поздней зимой (больше напоминающей весну) столица Украины выглядит не слишком привлекательно, особенно если сравнивать с другими сезонами. Падающие с крыш сосульки заставляют людей бросаться к окнам в беспокойстве за свои машины. Идущий с небес мокрый снег вынуждает прятаться в офисе, мешая общаться на улице. Хотя это все ерунда в сравнении с пробками. Особенно длинными они были в центре города, где разместились и наша гостиница, и офис Crytek Ukraine. Поэтому на цель мы заходили заранее, закладывая на дорогу, в ночное время суток занимающую минут семь, целый час. Правда, один раз промахнулись и приехали раньше, чем нужно, но принимающая сторона не растерялась и быстренько закормила нас обедом. Или так было задумано изначально?

ДОРОГАМИ CRYTEK

Crytek Ukraine – один из узлов раскинувшей свои сети по всему миру компании Crytek. Офисы студии, сделавшей Far Cry и Crysis, есть в Будапеште, Ноттингеме, Сеуле, Софии. Но особое место в списке из шести контор занимают две. Первая – головное помещение во Франкфурте-на-Майне, где работает львиная доля из примерно 600 сотрудников команды и куда частенько посылают на стажировку специалистов из других подразделений. Второй – киевский коллектив. Почему он? Потому что именно с него началось расширение сферы влияния Crytek на другие страны. Изначально ведь программисты, дизайнеры, художники, тестеры размещались в Германии, но потом руководство подумало: «А почему бы не открыть офис где-нибудь еще?».

Но трио основателей компании – братьев Ерли – ничего не делает с бухты-барахты. Открытие украинского филиала готовилось долго: еще осенью 2005 года были наняты первые сотрудники, правда, сидели они не в специальном помещении, а в обычной квартире. В январе 2006 года численность их выросла до восьми человек, и открытие офиса официально анонсировали в средствах массовой информации. Во главе ко-



Одна из стен выдает по-настоящему увлеченных своим делом людей – мало где увидишь столько картинок с изображением оружия.

Андрей Окушко



Crytek Ukraine

У войны не женское лицо

Написав про мультиплеерный шутер Warface, мы призадумались, а ведь как хотелось бы знать про игру больше. А еще больше – о том, как выглядит украинское отделение Crytek, одной из студий, сомнений в качестве игр которой проявлять не принято. И тут ко двору пришелся посыльный от Mail.ru, предложивший «Стране Игр» прокатиться в Киев и увидеть все собственными глазами. Глупо было отказываться, и мы с Юрием Левандовским собрались в дорогу. Видеорепортаж, сделанный им, вы найдете на сайте Gameland.ru, а я попробую при помощи букв рассказать, как же это было и что за зверь такой Warface.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СЕКС-ТУРИЗМ

№04 | 332 | 2012
АПРЕЛЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION

FAMITSU
EDGE
PC GAMER
ИЗБРАННОЕ

Где DVD?
Видеоприложение к журналу – бесплатно на gameland.ru

В ГОСТЯХ У CRYTEK UKRAINE

256 СТРАНИЦ!

FIRE EMBLEM
MASS EFFECT 3
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
DRAGON'S DOGMA

SYNDICATE
DARKNESS II
BROKEN SWORD
СТУДИЯ DICE, ЧАСТЬ 4

WARFACE